



DR-670 Dr. Rhythm

Manual del Usuario

Gracias y enhorabuena por su elección del DR-670 Dr. Rhythm de BOSS.

Antes de usar esta unidad lea los apartados titulados:

- **UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD** (página 2-4)
- **PUNTOS IMPORTANTES** (página 10-11)

Estos apartados contienen información importante acerca del uso correcto de la unidad.

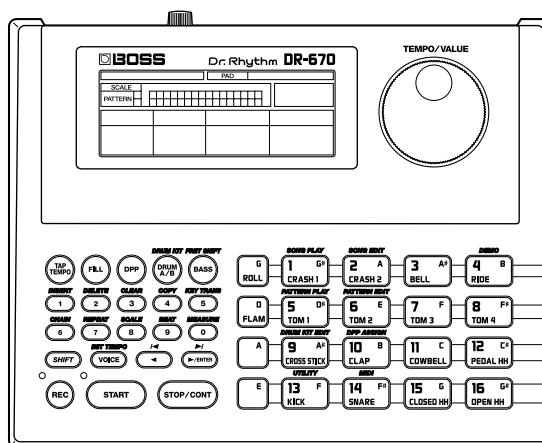
Además, con el fin de familiarizarse con todas las prestaciones proporcionadas por la unidad, debe leer todo el Manual del Usuario y tenerlo a mano para futuras consultas.

■ Convenciones de Estilo de Este Manual

- El texto o números presentados entre corchetes [] indican botones.
[START] Botón START
[REC] Botón REC
- Las referencias del tipo (p. **) indican las páginas del manual en las que puede realizar las consultas pertinentes.

Copyright © 2001 BOSS CORPORATION

Todos los derechos quedan reservados. No puede reproducirse ninguna parte de este manual sin el permiso por escrito de BOSS CORPORATION.



UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIOS, DESCARGA ELÉCTRICA Y DAÑOS FÍSICOS

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN

 AVISO	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de muerte o de daños físicos graves por una utilización inadecuada de la unidad.
 PRECAUCIÓN	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de sufrir daños físicos o daños materiales por una utilización inadecuada de la unidad. * Cuando se hace referencia a daños materiales se entiende cualquier daño o efecto adverso que pueda sufrir la casa y todo el mobiliario, así como el que puedan sufrir los animales de compañía.

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

	Este símbolo alerta al usuario sobre instrucciones importantes o advertencias. El significado específico del símbolo queda determinado por el dibujo que contenga dicho triángulo. En el caso del triángulo mostrado a la izquierda, se utiliza para precauciones de tipo general, para advertencias, o para alertas de peligro.
	Este símbolo alerta al usuario sobre lo que no debe realizar (está prohibido). Lo que no se puede realizar está debidamente indicado según el dibujo que contenga el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que no se debe desmontar la unidad nunca.
	Este símbolo alerta al usuario sobre las funciones que debe realizar. La función específica que debe realizar se indica mediante el dibujo que contiene el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que la clavija debe desconectarse de la toma de corriente.

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE

AVISO

- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las instrucciones que se muestran a continuación y el Manual del Usuario 
- No abra (ni efectúe modificaciones internas) en la unidad ni en el adaptador AC 
- No intente reparar la unidad ni reemplazar elementos internos (excepto en el caso de que el manual le de instrucciones específicas que le indiquen que debe hacerlo). Diríjase a su proveedor, al Centro de Servicios Roland más cercano o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que aparecen listados en la página “Información”. 
- No utilice jamás la unidad en lugares que estén: 
- Sujetos a temperaturas extremas (p. ej. expuesta a la luz del sol directa en un vehículo cerrado, cerca de una estufa, encima de un equipo que genere de calor); o 
- Mojados (como baños, lavaderos, sobre suelos mojados); o
- Húmedos; o
- Expuestos a la lluvia; o
- Sucios o llenos de polvo; o
- Sujetos a altos niveles de vibración

AVISO

- Asegúrese de que coloca siempre la unidad en posición nivelada y que permanece estable. No la coloque nunca sobre soportes que puedan tambalearse ni sobre superficies inclinadas 
- Utilice sólo el adaptador AC especificado (de la serie PSA) y asegúrese de que el voltaje de la instalación corresponde al voltaje de entrada especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores AC pueden utilizar un voltaje diferente, por lo que, si los usa, puede causar daños, un mal funcionamiento o descarga eléctrica 
- Evite dañar el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, ni lo pise, ni coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede crear fácilmente un peligro de descarga o de incendio. No utilice nunca un cable de alimentación que haya sido dañado! 

**AVISO**

- Esta unidad, ya sea por sí sola o en combinación con un amplificador y unos auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que pueden llegar a provocar una pérdida auditiva permanente. No haga funcionar la unidad durante largos períodos de tiempo a un nivel de volumen alto o a niveles que no sean agradables para su oído. Si experimenta una pérdida de audición o escucha zumbidos en el oído, deje de utilizar la unidad y consulte a un otorrinolaringólogo.



- No permita que penetre en la unidad ningún objeto (como material inflamable, monedas, alfileres) ni líquidos de ningún tipo.



- Apague inmediatamente la unidad, desconecte el adaptador AC de la toma de corriente y consulte a su proveedor, al Centro de Servicios Roland más cercano o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que le indicamos en la página “Información” cuando:
 - El adaptador AC o el cable de alimentación se haya dañado; o
 - Hayan caído objetos dentro de la unidad o algún líquido se ha introducido en la unidad; o
 - La unidad ha quedado expuesta a la lluvia (o está mojada); o
 - La unidad no funciona, aparentemente, con normalidad o funciona de forma muy distinta.



- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar a los niños hasta que éstos sean capaces de seguir las normas básicas para el funcionamiento seguro de la unidad.



- Proteja la unidad de golpes fuertes. (¡No deje que se caiga!.)

**AVISO**

- No conecte la unidad a una toma de corriente en la que haya conectado un número excesivo de aparatos. Tenga especial cuidado cuando utilice alargos (cables de extensión) - la potencia total de los aparatos que ha conectado a la toma de corriente del alargo no debe exceder la potencia (vatios / amperios) que se recomienda para el alargo en cuestión. Cargas excesivas pueden hacer que el cable se recaliente y que, en algunos casos, llegue a derretirse.



- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte a su proveedor, al Centro de Servicio Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página “Información”



- Nunca debe recargar las pilas, calentarlas, desmontarlas o echarlas al agua o al fuego.



 PRECAUCIÓN

- Debe colocar la unidad y el adaptador AC de manera que su posición no impida su correcta ventilación. 
- Cuando conecte o desconecte la unidad de una toma de corriente, coja sólo el extremo del enchufe o el cuerpo del adaptador AC. 
- Cuando no vaya a ser utilizado durante un largo período de tiempo, desconecte el adaptador AC. 
- Intente evitar que los cables se enreden. Además, todos los cables deben estar siempre fuera del alcance de los niños. 
- No se suba nunca encima de la unidad, ni coloque objetos pesados encima de ella. 
- No toque el adaptador AC ni sus clavijas con las manos mojadas cuando conecte o desconecte la unidad 
- Antes de mover la unidad, desconecte el adaptador AC y todos los cables de aparatos externos. 
- Antes de limpiar la unidad, desconéctela y desenchufe el adaptador de la toma de corriente (p. 14). 
- Si se avecina una tormenta con relámpagos, desconecte el Adaptador AC de la toma de corriente. 

 PRECAUCIÓN

- Si se utilizan de forma incorrecta, las pilas pueden explotar o gotear y causar daños o lesiones. Para aumentar la seguridad, lea detenidamente las siguientes precauciones (p. 16). 


- Siga al pie de la letra las instrucciones de instalación de las pilas y asegúrese de que no se equivoca de polaridad.
- Saque las pilas cuando no vaya a utilizar la unidad durante un largo período de tiempo.
- Si una pila gotea, utilice un trozo de tela o una toallita de papel para secar todos los restos de líquido del habitáculo de la pila. A continuación, instale pilas nuevas. Para evitar inflamaciones cutáneas, asegúrese de que el líquido de la pila no toca sus manos y su piel.
- Actúe con la mayor precaución para que el líquido de la pila no llegue a sus ojos. Limpie inmediatamente la zona afectada con agua corriente si le entra algún resto del líquido de la pila en los ojos.
- No deje nunca pilas junto a objetos metálicos como bolígrafos, collares, horquillas de pelo, etc.
- Debe desechar las pilas de conformidad con la normativa relativa a los desechos de pila vigente en la región en la que vive. 

Prestaciones Principales

Reproduce Partes de Bajo

El DR-670 reproduce partes de bajo sincronizadas con las partes de percusión, Esto le permite disfrutar de acompañamiento con patrones de percusión utilizando varias combinaciones de sonidos de percusión y de bajo.

Generador de Sonido de Alta Calidad

El DR-670 proporciona sonidos de instrumentos internos de alta calidad, incluyendo 256 sonidos de partes de percusión y dieciséis sonidos de parte de bajo.

Esto le permite interpretar en varios estilos como, por ejemplo, Rock, Jazz y Latin.

Pantalla de Generosas Dimensiones-Visualización de Patrón Actual

La pantalla de cristal líquido personalizado de amplias proporciones hace que sea muy fácil leer los datos de ejecución y de edición mostrados en la pantalla. Además, puede confirmar qué patrón de ejecución está sonando en un momento dado simplemente mirando la pantalla.

Pads de Teclas que Responden a la Dinámica

El DR-670 viene equipado con pads de teclas sensibles a la dinámica, de forma que Vd. puede obtener cambios en volumen en respuesta a la fuerza utilizada para pulsarlos. Use esta prestación para lograr cambios reales en el volumen al ejecutar redobles.

Ejecución Sincronizada con Grabadoras Digitales y Secuenciadores

Al utilizar MIDI, podrá sincronizar ejecuciones de la unidad con los de la BR-8 u otras grabadoras digitales o con secuenciadores MIDI.

Función de Rellenos

Cada patrón de percusión dispone de patrón de relleno perfectamente apropiado; dichos rellenos pueden ser introducidos en el patrón con tan solo pulsar un botón.

Control mediante Interruptores de Pie

Puede conectar dos interruptores de pie y utilizarlos para controlar mediante pedal varias operaciones adicionales como, por ejemplo, iniciar y detener ejecuciones, añadir rellenos y más.

Ajustar el Tempo con la Función Tap Tempo

Puede ajustar el tempo con tan solo pulsar un botón al intervalo deseado.

Función DPP (Direct Pattern Play (Reproducción Directa de Patrón))

Puede seleccionar directamente un número de patrón de percusión e iniciar su reproducción simplemente pulsando un pad de teclas.

El dial TEMPO Localizado en el Panel Superior

La localización del dial TEMPO en el panel superior del DR-670 permite efectuar ajustes en el tempo directamente, cuando desee.

Hacer Sonar Patrones de Percusión y Canciones

Además de los 200 patrones de percusión preset distintos, también puede crear otros 200 patrones de percusión propios.

Además, puede componer hasta 100 canciones conectando estos patrones de percusión.

Disfrute conectando y reproduciendo sus canciones utilizando las funciones Song Chain y Song Repeat.

Diseño Compacto

El DR-670 es ligero, compacto y muy portátil. Y como la unidad puede funcionar con pilas, puede utilizarla prácticamente en cualquier lugar.

Fácil Funcionamiento

Puede mantener pulsado el botón [SHIFT] en combinación con otros botones para llamar fácilmente los parámetros y funciones de edición que utilice con más frecuencia. También, es fácil efectuar cambios con el dial TEMPO/VALUE.

Contenidos

Prestaciones Principales	5
PUNTOS IMPORTANTES	10
Descripción de los Paneles	12
Panel Frontal	12
Panel Posterior	14
Arranque Rápido	16
Instalar las Pilas.....	16
Efectuar las Conexiones	17
El Encendido	18
El Apagado	18
Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset).....	19
Escuchar la Canción de Autodemostración	20
Utilizar los pads de Teclas para Hacer Sonar Sonidos	21
Técnicas de Ejecución Especiales (Roll).....	22
Añadir Carácter a las Ejecuciones (Flam).....	23
Hacer Sonar Distintos Sonidos (Cambiar de Banco de Pads de Percusión)	24
Hacer Sonar Sonidos de Bajo	25
Hacer Sonar Patrones de Percusión	26
Seleccionar y Hacer Sonar Patrones.....	26
Seleccionar y Hacer Sonar Patrones (Función DPP).....	28
Ajustar el Tempo.....	30
Cambiar el tempo utilizando la función Tap Tempo	31
Introducir Rellenos	32
Utilizar los Interruptores de Pie	34
Hacer Sonar un Patrón con Otro Sonido (Cambiar de Kit de Percusión)	36
Capítulo 1 Antes de Componer Patrones de Percusión y Canciones	38
Cómo Progresar la Obra	38
Acerca de los Modos de Funcionamiento	40
Kits de Percusión y Ejecuciones con Pads.....	42
Kits de Percusión	42
Ejecuciones con Pads.....	43
Cómo Ver la Pantalla de Escalas / Patrones.....	44
Visualización de Patrones	44
Cambiar de Instrumento.....	44
Visualización de Escalas	45
Cambiar de Escala	45
Usar [SHIFT].....	46
Capítulo 2 Hacer Sonar Patrones (Modo Pattern Play).....	47
Hacer Sonar Sonidos con los Pads de Teclas	47
Seleccionar un Kit de Percusión	47
Seleccionar un Banco de Percusión	47
Hacer Sonar los Sonidos de Bajo	47
Cambiar la Afinación del Sonido de Bajo (Fret Shift).....	48
Aplicar Técnicas de Ejecución Especiales	48
Hacer Sonar un Redoble	48
Hacer Sonar un “Flam”	48
Hacer Sonar Patrones	49

Hacer Sonar patrones con la Función DPP	49
Ajustar el Tempo.....	50
Ajustar el Tempo con la Función Tap Tempo	50
Introducir Rellenos	50
Añadir Rellenos Mientras Suena un Patrón	50
Hacer Sonar un Patrón e Relleno al Principio del Siguiente Patrón	51
Iniciar una Ejecución en el Patrón de Relleno	51
Capítulo 3 Grabar y Editar Patrones (Modo Pattern Edit).....	52
Antes de Grabar	52
<1> Seleccionar un Patrón Vacío	53
<2> Seleccionar el Tipo de Compás	53
<3> Seleccionar la Cantidad de Compases	54
<4> Seleccionar el Kit de Percusión	54
<5> Ajustar la Cuantificación	55
<6> Grabar el Patrón Básico.....	55
(6-1A) Grabar a Tiempo Real	55
(6-1B) Grabar Por Pasos	57
(6-2) Comprobar los Sonidos Grabados	59
<7> Grabar el Patrón de Relleno	59
(7-1) Seleccionar el Patrón de Relleno.....	59
(7-2A) Grabar a Tiempo Real.....	59
(7-2B) Grabar Por Pasos	59
(7-3) Comprobar el Relleno	59
Borrar Patrones (Pattern Clear)	60
Copiar Patrones.....	61
Cambiar de Kit de Percusión	62
Cambiar la Tonalidad del de la Parte de Bajo (Key Transpose)	62
Capítulo 4 Grabar y Editar Canciones (Modo Song Edit)	63
Antes de Grabar	63
<1> Seleccionar una Canción Vacía	64
<2> Seleccionar el Tempo (Initial Tempo)	64
<3A> Grabar a Tiempo Real	65
Usar la Función DPP en la Grabación a Tiempo Real	66
Cambiar de Patrón Grabado	66
Iniciar la Grabación a Tiempo Real Dentro de una Canción.....	67
Añadir Patrones al Final de Una Canción.....	67
<3B> Grabar a Tiempo Real	68
Cambiar de Patrón Grabado	68
Añadir Patrones al Final de Una Canción.....	68
Añadir Patrones en la Canción (Insert)	69
Suprimir Patrones (Delete).....	69
Quitar Canciones Innecesarias (Song Clear).....	70
Copiar Canciones.....	70
Conectar Canciones para Crear Una Canción (Song Chain).....	71
Capítulo 5 Hacer Sonar Canciones (Modo Song Play)	72
Hacer Sonar Canciones	72
Iniciar una Canción Desde un Punto que no sea el Principio	73
Hacer que se repita la Canción (Song Repeat).....	73
Hacer que Suenen Varias Canciones en Una Secuencia (Song Chain)	74

Comprobar los Ajustes de la Cadena de Canciones	74
Crear Ejecuciones Combinando las Funciones Repeat (Repetir) y Chain (Cadena)	74
Comprobar el Tempo Inicial de la Canción	74
Capítulo 6 Asignar Patrones a los Pads de Teclas (Modo DPP Assign)	75
Capítulo 7 Personalizar su Configuración (Modo Utility)	76
Procedimiento	76
Cambiar la Reproducción/Enmudecimiento de las Partes de Percusión/de Bajo (Output Part) ...	76
Asignar Funciones a los Interruptores de Pie.....	77
Cambiar los Ajustes del Redoble (Roll Type).....	77
Cambiar los Ajustes del “Flam”	78
Ajustar la Sensibilidad del Pad de Teclas (Pad Sens).....	78
Modificar los Ajustes del Metrónomo	78
Afinar la Parte de Bajo	78
Capítulo 8 Crear Sus Propios Kits de Percusión (Modo Drum Kit Edit)	79
Antes de Modificar los Ajustes (Edit).....	79
Seleccionar el Kit de Percusión que Desea Editar	79
Procedimiento de la Edición	80
Editar Partes de Percusión.....	80
Seleccionar los Sonidos Asignados a los Pads de Teclas (Instrument).....	80
Ajustar el Volumen (Level)	80
Ajustar la Afinación (Pitch).....	80
Hacer que la Reverb Sea Más Larga o Más Corta (Decay)	81
Obtener Cambios Tímbricos Relativos a la Posición del Ataque (Nuance).....	81
Ajustar la Posición del Sonido en el Campo Estereofónico (Pan)	81
Determinar Si los Sonidos Quedarán Solapados (Assign Type)	82
Editar la Parte de Bajo	83
Seleccionar el Tone (Bass Tone).....	83
Ajustar el Volumen (Level)	83
Ajustar la Envolvente (Attack, Decay, Release)	83
Ubicación del Sonido (Pan)	84
Copiar Kits de Percusión	84
Capítulo 9 Conectar y Utilizar Aparatos MIDI Externos (Modo MIDI)	85
¿Qué Es MIDI?	85
Acerca del Modo MIDI	85
Procedimiento	85
Sincronizar Ejecuciones con una Grabadora Digital o un Secuenciador MIDI (Modo Sync) ..	86
Ajustar el Modo Sync	86
Usar Un Aparato MIDI Externo para Hacer Sonar el DR-670/	
Usar el DR-670 para Hacer Sonar un Aparato MIDI Externo	87
Ajustar el Canal MIDI	87
Transmitir los Datos del DR-670 a un Aparato MIDI Externo /	
Devolver los Datos Transmitidos al DR-670.....	88
Ajustar el Número de Identificación de Aparato.....	88
Transmitir los Datos del DR-670 (Bulk Dump).....	88
Devolver los Datos Transmitidos al DR-670 (Bulk Load).....	89
Usar la Unidad en Combinación con el BR-8	89
Sincronizar los Patrones y Canciones del DR-670 con el BR-8.....	89
Hacer Sonar el Sonido Guía de Ritmo del BR-8 como Sonido de Percusión DR-670	90

Lista de Mensajes de Error	91
Solucionar Pequeños Problemas	92
Lista de Funciones	93
Lista de Parámetros	95
Lista de Instrumentos/Tones de Bajo.....	97
Lista de Kits de Percusión Preset.....	100
Lista de Patrones Preset.....	108
Tabla de MIDI Implementado	110
Características Técnicas	112
Índice	113

PUNTOS IMPORTANTES

Además de las cuestiones señaladas en la página 2-3 “UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD”, lea y observe lo siguiente:

Alimentación: Uso de Pilas

- No use esta unidad en un circuito de corriente en el que haya algún aparato que pueda generar ruidos de línea (como un motor eléctrico o un regulador de intensidad lumínica).
- El adaptador AC generará calor después de varias horas de uso consecutivo. Esto es normal y no debe ser causa de preocupación.
- Se recomienda el uso de un adaptador AC puesto que el consumo eléctrico de la unidad es relativamente alto. En caso de preferir pilas, utilícelas del tipo alcalino.
- Cuando coloque o cambie las pilas, tenga siempre desconectada la unidad así como otros dispositivos que estuviesen conectados. De esta manera evitará mal funcionamiento y/o daños a los altavoces u otros dispositivos.
- Con esta unidad se suministran baterías. La vida de las mismas puede ser limitada puesto que su principal propósito es el de facilitar las pruebas.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague la alimentación de todas las unidades. Así evitará mal funcionamiento y/o daños a los altavoces u otros dispositivos.

Ubicación

- Usar la unidad próxima a etapas de potencia o de equipos que contengan grandes transformadores de potencia puede provocar zumbidos. Para aliviarlos, cambie la orientación de esta unidad o aléjela de la fuente de interferencias.
- Esta unidad puede interferir con receptores de radio y TV. No la utilice cerca de los mismos.
- Para evitar posibles averías, no use esta unidad en zonas húmedas, por ejemplo áreas expuestas a la lluvia.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria limpie la unidad con un paño blando y seco o ligeramente húmedo. Para eliminar suciedad difícil, use un trapo impregnado con un detergente suave y no abrasivo y luego limpie la unidad con un paño suave y seco.
- Nunca use gasolina, diluyentes, alcohol o disolventes de cualquier tipo para evitar posibles decoloraciones o deformaciones.

Reparaciones y datos

- Tenga en cuenta que todos los datos que contenga la memoria de la unidad pueden perderse cuando repare la unidad. Debería tener una copia de seguridad de todos los datos importantes en una tarjeta de memoria (para archivos y programas), o una copia escrita en papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones que se llevan a cabo, se procura no perder datos. Sin embargo, en determinados casos (como por ejemplo, cuando el circuito que conecta con la memoria está averiado), no es posible restaurar los datos y Roland no asume responsabilidad alguna en cuanto a dichas pérdidas de datos.

Seguridad de la Memoria

- Esta unidad contiene una pila que alimenta los circuitos de la memoria cuando la unidad está apagada. Cuando queda casi sin carga, se muestra el mensaje en la pantalla. Cuando se muestra dicho mensaje, reemplace la pila con una nueva cuanto antes para evitar la pérdida de datos. Para reemplazar la pila contacte con el Servicio Técnico de Roland o con su distribuidor autorizado de Roland, tal como consta en la página “Información”.

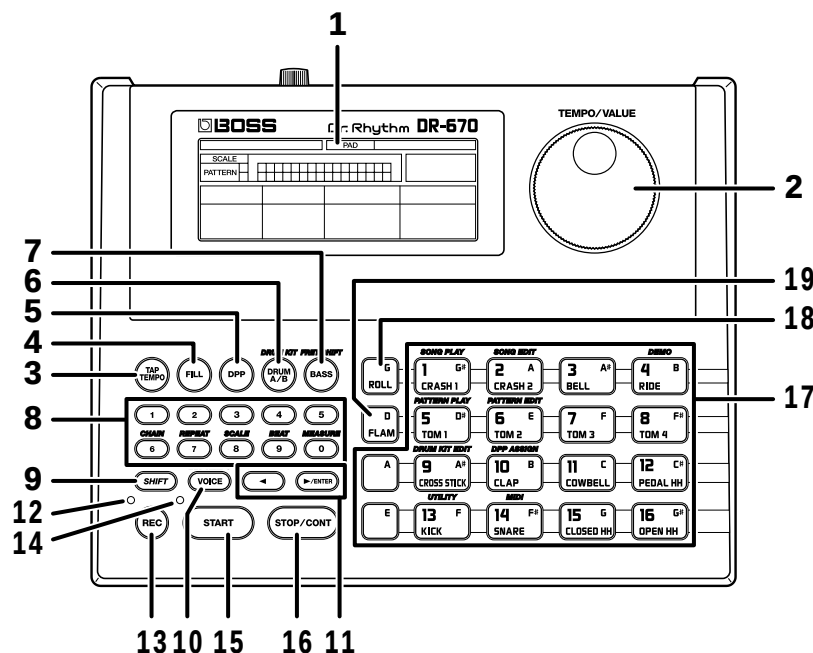
“BAK BATTERY LOW”

Precauciones adicionales

- Por favor, tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse irremediablemente como resultado de un malfuncionamiento o de una inadecuada manipulación de la unidad. Para protegerse contra dichos riesgos le recomendamos que, de manera regular, haga copias de seguridad en un MD o similar de los datos importantes que tenga almacenados en la unidad de memoria.
- Desgraciadamente, puede ser imposible restaurar los contenidos de datos almacenados en una unidad de memoria una vez se ha perdido. Roland Corporation no asume ningún tipo de responsabilidad al respecto de dichas pérdidas de datos.
- Utilice cuidadosamente los botones, deslizadores u otros controles al utilizar la unidad, así como con los jacks y conectores. Una manipulación descuidada puede causar un malfuncionamiento.
- Cuando conecte o desconecte los cables, nunca tire de ellos sino del propio conector. De esta manera evitará cortocircuitos o daños en los elementos internos del cableado.
- Para no molestar a sus vecinos, intente mantener unos niveles de volumen razonables, especialmente a últimas horas de la noche.
- Cuando deba transportar la unidad, utilice el embalaje original siempre que sea posible. En caso contrario, utilice materiales similares.

Descripción de los paneles

Panel Frontal



1 Pantalla

2 Dial TEMPO/VALUE

Selecciona patrones y canciones.

Puede ajustar el tempo girando el dial mientras mantiene pulsado el botón TAP TEMPO. También se puede utilizar durante la edición para entrar valores de ajuste.

3 Botón TAP TEMPO

Se pulsa de forma acompasada para entrar el tempo.

4 Botón FILL

Puede utilizarlo para entrar rellenos.

5 Botón DPP (Direct Pattern Play)

Púlselo cuando utiliza la función DPP (p. 28).

6 Botón DRUM A/B

Pulsar este botón le permite cambiar el sonido de percusión que va a sonar cuando se pulsa el pad de tecla. Manteniendo pulsado SHIFT mientras pulsa este botón, podrá cambiar de kit de percusión que suena en ese momento.

7 Botón BASS

Pulsar este botón le permite hacer sonar sonidos de bajo con el pad de teclas.
Manteniendo pulsado SHIFT mientras pulsa este botón, puede cambiar la afinación del sonido de bajo con el pad de teclas.

8 Teclas con Número

Sirve para entrar números de canción y números de patrón.
Manteniendo pulsado SHIFT mientras pulsa las teclas con número, puede acceder a una variedad de funciones de edición y efectuar cambios en los ajustes de los parámetros.

9 Botón SHIFT

Se utiliza en combinación con otros botones.

10 Botón VOICE

Manteniendo pulsado este botón y pulsando las teclas del pad, puede confirmar los nombres de tone y cambiar de tone para los patrones de ejecución indicados con el símbolo “●”.

11 Botón ◀ / ▶/ENTER

En la Grabación Por Pasos, éste botón sirve para especificar el número del paso.
Durante la edición, sirve para cambiar de parámetro.

12 Indicador REC (Grabando)

Se ilumina mientras la Grabación a Tiempo Real esté en curso; parpadea durante la Grabación Por Pasos.

13 Botón REC (Grabando)

Pulse este botón para utilizar la Grabación a Tiempo Real.

14 Indicador Tempo

Parpadea de forma acompasada con el tempo de la canción.

15 Botón START

Inicia la reproducción.

16 Botón STOP/CONT (Continúe)

Detiene la reproducción.
También puede pulsarlo para volver a iniciar la reproducción desde el punto en que la ha parado.

17 Pad de Teclas

Sirven para hacer sonar los sonidos de percusión y bajo.
Cuando utiliza la función DPP (p. 28), puede seleccionar patrones con el pad de teclas.

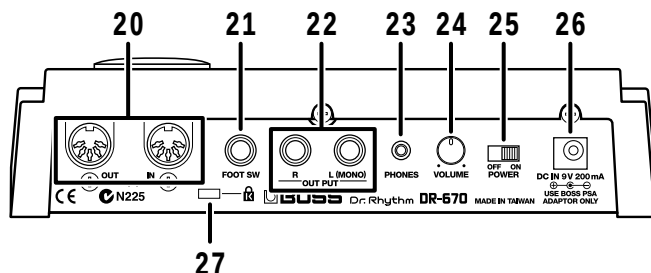
18 Pad ROLL

Cuando suena un sonido de percusión, puede ejecutar redobles manteniendo pulsado el pad ROLL y pulsado otro pad.
Cuando suena un sonido de bajo, este pad funciona como pad normal.

19 Pad FLAM

Cuando suena un sonido de percusión, puede ejecutar flams manteniendo pulsado el pad FLAM y pulsado otro pad. Cuando suena un sonido de bajo, este pad funciona como pad normal

Rear Panel



20 Conector MIDI IN / OUT

Puede conectar Aparatos MIDI Externos a estos conectores.

21 Jack FOOT SW (Interruptor)

Conectando un interruptor de pie aquí, puede obtener control mediante pedal del inicio / detención de las ejecuciones, la adición de rellenos, entre otras funciones.

22 Jack OUTPUT R/L (MONO)

Proporciona la salida de señales de audio. Conecte su amplificador, equipo estéreo o equipo similar.

Para utilizar la unidad en monoaural, utilice el jack L (MONO).

23 Jack PHONES (Auriculares)

Puede conectar unos auriculares a este jack.

24 Potenciómetro VOLUME

Ajusta el volumen procedente de los jacks OUTPUT y PHONES.

25 Interruptor POWER

Sirve para encender y apagar la unidad.

26 Jack AC Adaptador

Sirve para conectar un Adaptador AC (suministrado por separado) (Serie PSA de BOSS).

27 Ranura de Seguridad (K)

<http://www.kensington.com/>

Memo ...

Arranque Rápido

Instalación de Pilas

1

Cerciórese de que la unidad esté apagada.

2

Quite la tapa del habitáculo para pilas localizado en la parte inferior de la unidad.

* Al darle la vuelta a la unidad, coloque papeles de periódico o revistas debajo de las cuatro esquinas para evitar dañar los botones y potenciómetros. Además, tenga cuidado al manejar la unidad en esta posición para evitar dañarla.

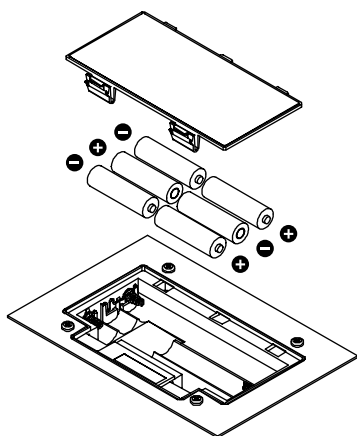
* Al darle la vuelta a la unidad, tenga cuidado de no dejarla caer al suelo y evite que se de golpes.

3

Introduzca seis pilas AA en el habitáculo para pilas, teniendo cuidado de orientar correctamente las pilas en relación a los terminales positivos (+) y negativos (-).

* Recomendamos utilizar pilas alcalinas para disponer de una mayor duración de funcionamiento.

* No mezcle pilas nuevas con viejas y tampoco pilas de distintos tipos.



4

Cierre la tapa del habitáculo.



Cuando las pilas queden casi sin carga, al encender la unidad, se mostrará el mensaje “DRY BATTERY LOW” en la pantalla. Cuando esto ocurre, reemplace las pilas viejas con seis pilas de tipo AA nuevas.

Efectuar las Conexiones

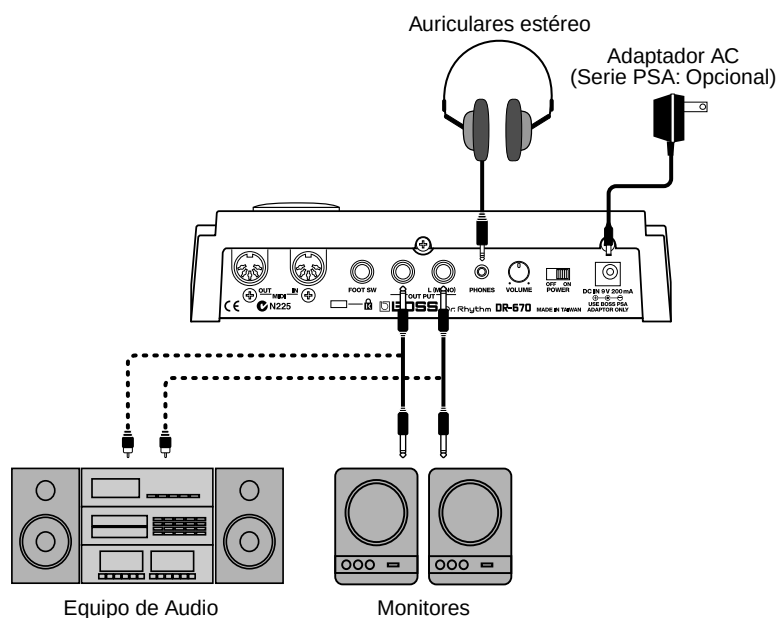
El DR-670 no dispone de amplificador ni altavoces internos. Para escuchar el sonido que produce, conecte un amplificador y altavoces a la unidad o utilice auriculares estéreo.

No se suministran con la unidad cables de audio, cables MIDI, auriculares estéreo ni interruptores de pie. Precisa adquirir estos ítemes en un establecimiento especializado.

1

Antes de efectuar las conexiones, compruebe lo siguiente.

- ¿Está el nivel de volumen del DR-670 o del amplificador conectado a ajustado completamente al mínimo?
 - ¿Están apagados el DR-670 y el amplificador conectado?
- Para evitar dañar a los altavoces u otros aparatos o que funcionen mal, antes de efectuar cualquier conexión con el DR-670, baje el volumen al mínimo y apague todos los aparatos.



2

Conecte el amplificador y los aparatos de audio tal como se muestra en la figura.

Si fuera necesario, conecte los auriculares e interruptores de pie.

Para aprovechar completamente el magnífico sonido del DR-670, recomendamos que lo utilice en estéreo.

Al utilizar un sistema de amplificación en mono, haga las conexiones al jack OUTPUT L (MONO).

* Para instrucciones para conectar a los conectores MIDI, vea p. 85.

* Para instrucciones para conectar al jack FOOT SW, vea p. 34.

El Encendido

Una vez completadas las conexiones (p. 17), encienda los demás aparatos en el orden especificado. Si los enciende en otro orden, corre el riesgo de ocasionar daños en los altavoces u otros aparatos o que funcionen mal.

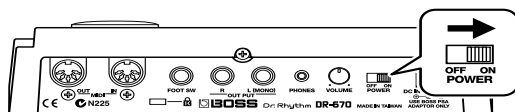
1

Antes de encender los aparatos, compruebe los siguientes puntos.

- ¿Está conectados correctamente los aparatos externos?
- ¿Está el nivel de volumen del DR-670 o del amplificador conectado ajustado completamente al mínimo?

2

Pulse el interruptor POWER localizado en el panel posterior del DR-670.

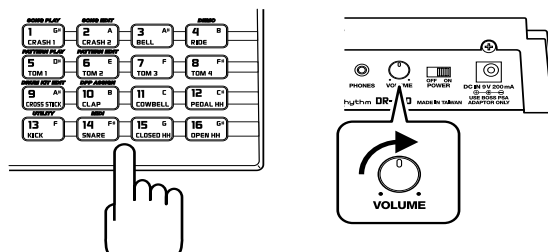


3

Encienda el amplificador.

4

Mientras pulsa el pad de teclas, gire el potenciómetro VOLUME localizado en el panel posterior para ajustar el nivel de volumen del DR-670.



Además, ajuste los niveles de volumen de los amplificadores y otros aparatos conectados a la unidad.

* *Esta unidad dispone de circuito de seguridad. Una vez encendida, tardará un breve intervalo de tiempo (unos segundos) hasta funcionar con normalidad.*

El Apagado

1

Antes de apagar el DR-670, cerciórese de que:

- El nivel de volumen del DR-670 o del amplificador conectado esté ajustado completamente al mínimo?

2

Apague cualquier amplificador o aparato externo que esté conectado a la unidad.

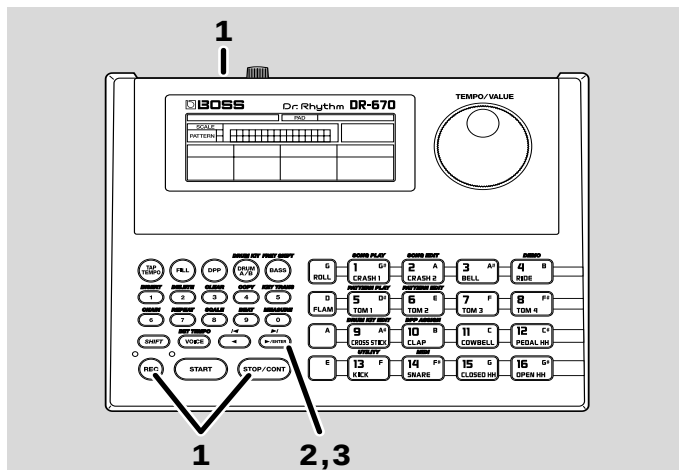
3

Apague el DR-670.

Recuperar los Ajustes por Defecto de Fábrica (Factory Reset)

Si realiza cambios en los ajustes de fábrica del DR-670, es posible que no pueda hacer que la unidad responda tal como explicamos en el manual Arranque Rápido. Si esto ocurre, siga las siguientes instrucciones para recuperar los ajustes de fábrica originales (Factory Reset), y entonces proceda con las instrucciones del Arranque Rápido.

Al realizar el procedimiento "Factory Reset", se recuperarán los ajustes originales de los datos del DR-670. Si ya tiene guardado datos importantes en el DR-670, guárdelos en un aparato MIDI externo (como un secuenciador) utilizando el procedimiento "bulk dump" (p. 88) y, entonces, realice el procedimiento "Factory Reset".



1

Mientras mantiene pulsado [REC] y [STOP/CONT], encienda el DR-670.

FCT	RST		ENTR
-----	-----	--	------

2

Pulse [►/ENTER].

Junto con el mensaje "OK," se muestra un mensaje pidiendo que confirma proceder con la operación Factory Reset.

FCT	RST	OK?	ENTR
-----	-----	-----	------

Si desea cancelar la operación Factory Reset, apague la unidad.

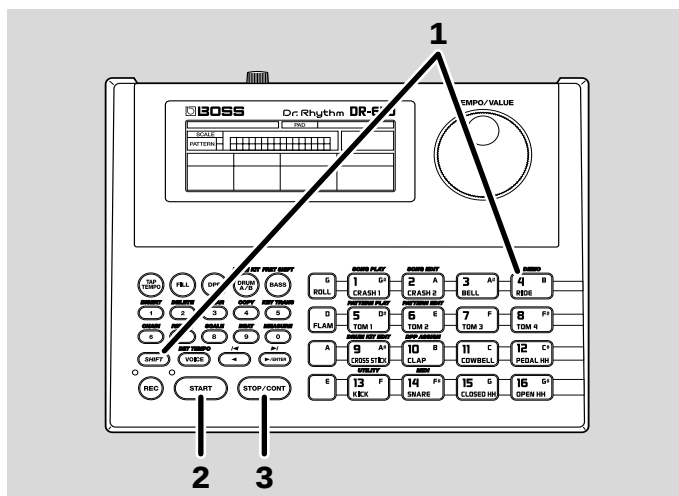
3

Pulse otra vez [►/ENTER].

Una vez completada la operación Factory Reset, se mostrará el mensaje "DONE".

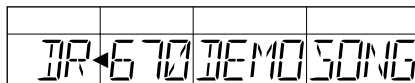
Escuchar la Canción de Autodemostración

El DR-670 proporciona canciones de autodemostración que muestran las singulares capacidades del instrumento. De la siguiente manera, puede escuchar la canción de autodemostración.



1

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad 4 (DEMO).



2

Pulse [START] para iniciar la reproducción.

3

Pulse [STOP/CONT] para detener la reproducción.

Al pulsar otra vez [STOP/CONT], se iniciará la reproducción de la ejecución en el punto donde la paró (esto se denomina "reproducción continuada).

Pulse [START] para iniciar la reproducción desde el principio de la ejecución.

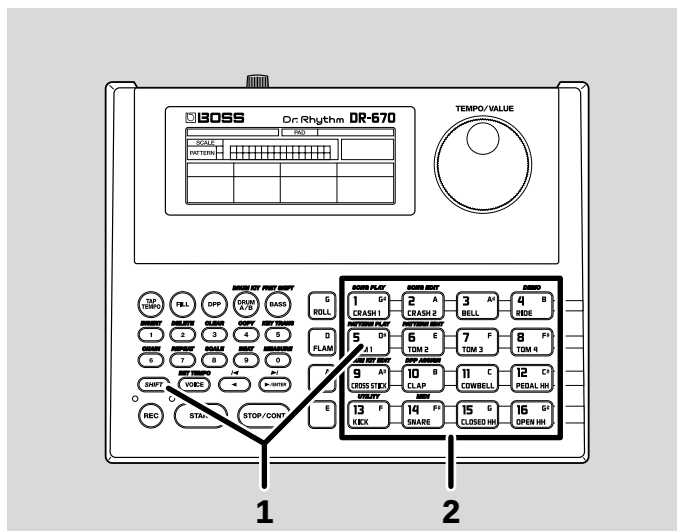
Cuando la reproducción de la canción de autodemostración llegue al final, volverá a empezar desde el principio.

* Todos los derechos quedan reservados. El uso no autorizado de este material para fines que no sean el disfrute privado y personal constituye una violación de las leyes aplicables.

* Ningún dato de la música que suena saldrá de MIDI OUT.

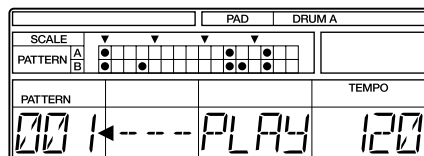
Utilizar los Pads de Tecla para Producir Sonido

Vamos a “tocar” los sonidos de percusión internos del DR-670 pulsando los pads.



1

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad 5 (PATTERN PLAY).



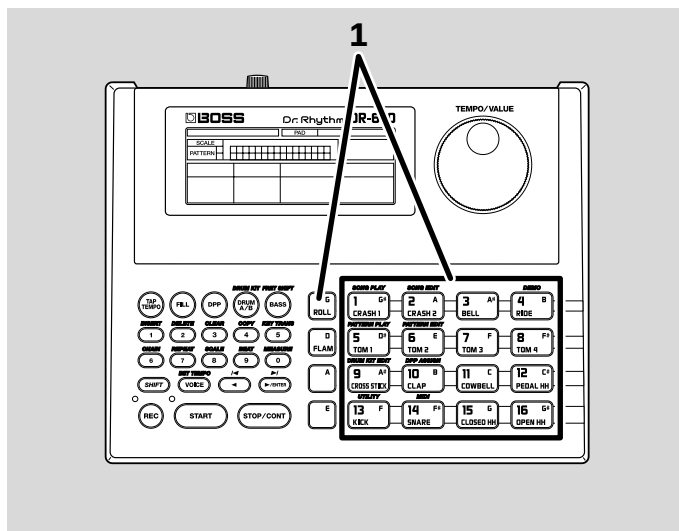
2

Ahora, pulsando los pads hace sonar los instrumentos asignados a cada uno de dichos pads.

Los pads responden a la dinámica y, por eso, el volumen y el sonido cambiarán según la fuerza utilizada al pulsarlos.

■ Técnicas Especiales de Ejecución (Roll)

Un redoble (roll) se ejecuta haciendo sonar el mismo sonido repetidamente con el mismo intervalo rítmico.



1

Mientras pulsa [ROLL], mantenga pulsado un pad.

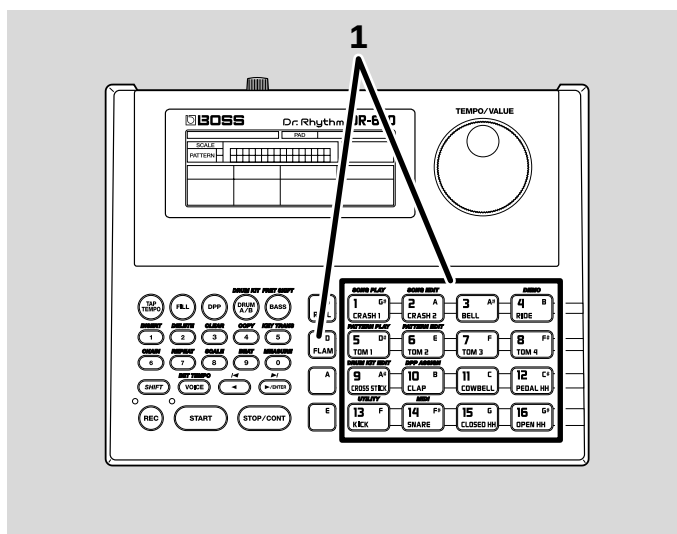
- ◆ Puede modificar el intervalo rítmico del redoble.
Vea, “Modificar los Ajustes del Redoble” (p. 77).

■ Añadir Carácter a las Ejecuciones (Flam)



¿Qué es un Flam?

Un flam se produce golpeando la caja u otro elemento de la batería simultáneamente con dos baquetas, pero con diferente fuerza en cada baqueta.



1

Mientras pulsa [FLAM], mantenga pulsado un pad.

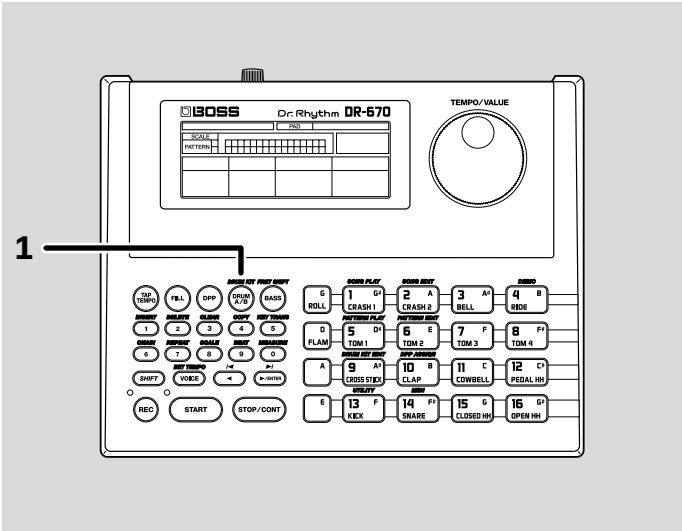
- ◆ Puede modificar el intervalo rítmico y la fuerza del flam.
Vea “Modificar los Ajustes del Flam” (p. 78).

Hacer Sonar Distintos Sonidos (Cambiar de Banco de Pads de Percusión)

Puede hacer que suenen instrumentos distintos, incluso pulsando el mismo pad, cambiando el banco de instrumentos de percusión del pad.

Los bancos de pads de percusión son colecciones de sonidos de instrumento de percusión que están asignados en grupos individuales a los dieciséis pads. Existen dos bancos de percusión, Banco A y Banco B.

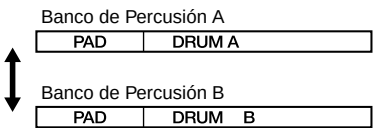
Para más información, vea “Kits de Percusión y Ejecuciones con los Pads” (p. 42).



1

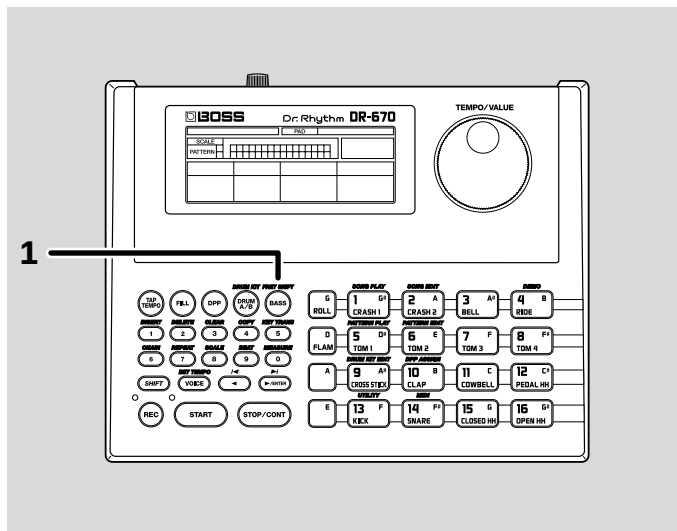
Pulse [DRUM A/B].

Cada vez que se pulsa un botón, se alternará en la pantalla entre A y B, indicando el cambio entre los Bancos de Percusión A y B.



Al cambiar de banco de percusión, los sonidos (los instrumentos) que haga sonar pulsando los pads también cambiarán.

■ Hacer Sonar Sonidos de Bajo



1

Puede hacer sonar sonidos de bajo con los pads pulsando [BASS].

PAD	BASS
-----	------

Al pulsar el pad, sonará un sonido de bajo con la nota predeterminada por ese pad.

Al dejar de pulsar el pad, dejará de sonar el sonido de bajo.

Las notas están asignadas a los pads de una manera que simula los trastes de un bajo eléctrico.

- * No puede hacer sonar dos o más sonidos de bajo simultáneamente.
- * No puede hacer sonar redobles y flams cuando utiliza los pads para hacer sonar sonidos de bajo.

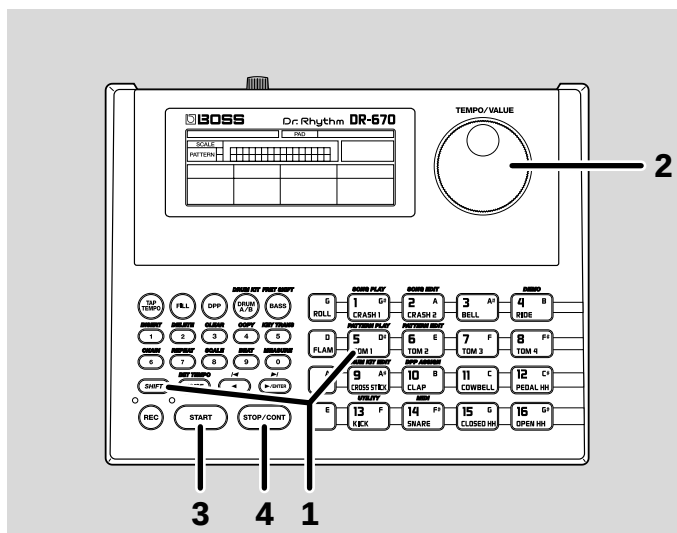
- ◆ No puede desplazar de forma general la afinación de todos los sonidos. Vea “Modificar la Afinación del Sonido de Bajo (Fret Shift)” (p. 48).

Hacer Sonar Patrones de Percusión

El DR-670 viene equipado con 200 Patrones Preset distintos y 200 Patrones del Usuario para su uso. Use el siguiente procedimiento para hacer sonar estos patrones y escuchar los sonidos.

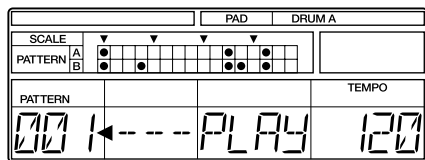
Patrón se refiere a un patrón de percusión de uno o dos compases.

■ Seleccionar y Hacer Sonar Patrones

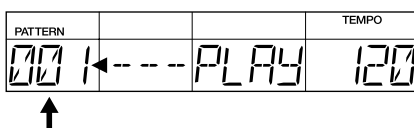


1

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad 5 (PATTERN PLAY).

**2**

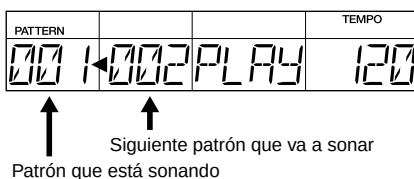
Gire el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número del patrón.

**3**

Pulse [START] para iniciar la reproducción.

El indicador Tempo parpadea de forma acompasada con el tipo de compás.

Al girar el dial TEMPO/VALUE durante la ejecución, ajustará el número de patrón para el siguiente patrón que va a sonar. Cuando el patrón que suena en ese momento termina, el siguiente patrón preseleccionado empezará a sonar.

**4**

Al pulsar [STOP/CONT], parará la reproducción del patrón.

Pulse [START] para iniciar la ejecución del último patrón seleccionado.

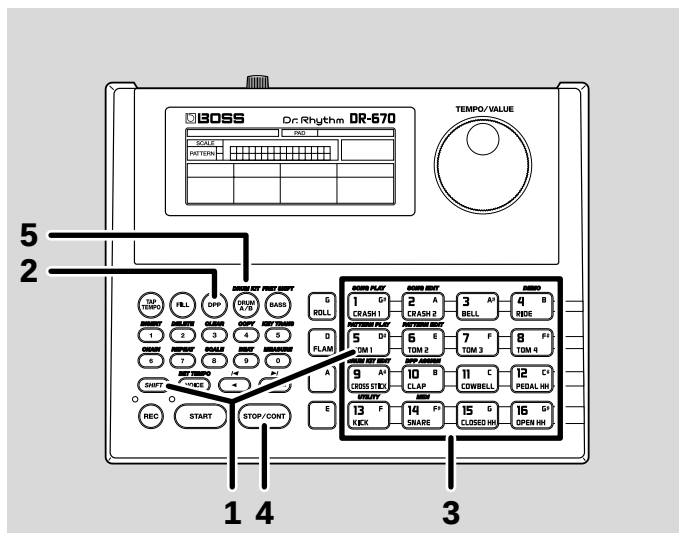
- ◆ Puede seleccionar patrones con las teclas con número.
Vea “Hacer Sonar Patrones” (p. 49).

■ Seleccionar y Hacer Sonar Patrones (Función DPP)

Normalmente, al pulsar los pads, hará sonar los instrumentos asignados a esos pads, pero con la función DPP (Direct Pattern Play o “Reproducción Directa de Patrones”) puede disparar la reproducción de los patrones asignados a los pads.

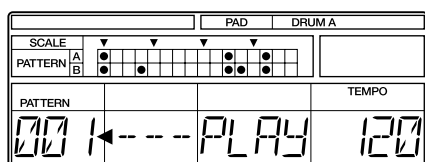
Con la función DPP, puede hacer sonar los patrones que desee pulsando los pads.

Ahora, recomendamos que pruebe de utilizar la función DPP para hacer sonar los patrones que fueron asignados de fábrica a los pads para comprobar lo útil que resulta esta prestación.



1

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad 5 (PATTERN PLAY).



2

Pulse [DPP] para activar la función DPP.

PAD	DPP
-----	-----

3

Al pulsar el pad, se iniciará la reproducción del patrón asignado a éste.

El indicador Tempo parpadea de forma acompasada con el tipo de compás.

En la pantalla se muestra el número del patrón que suena en ese momento.

PATTERN			TEMPO
001	←	---	PLAY 120



Al pulsar otro pad mientras suena un patrón, ese patrón dejará de sonar y se iniciará la reproducción del patrón asignado a ese último pad que acaba de pulsar.

PATTERN			TEMPO
001	←	002	PLAY 120



Patrón que está sonando

Siguiente patrón que va a sonar

4

Al pulsar [STOP/CONT], parará la reproducción del patrón.

Al pulsar el pad otra vez, vuelve a sonar el patrón

Pulse [START] para iniciar la ejecución del último patrón seleccionado.

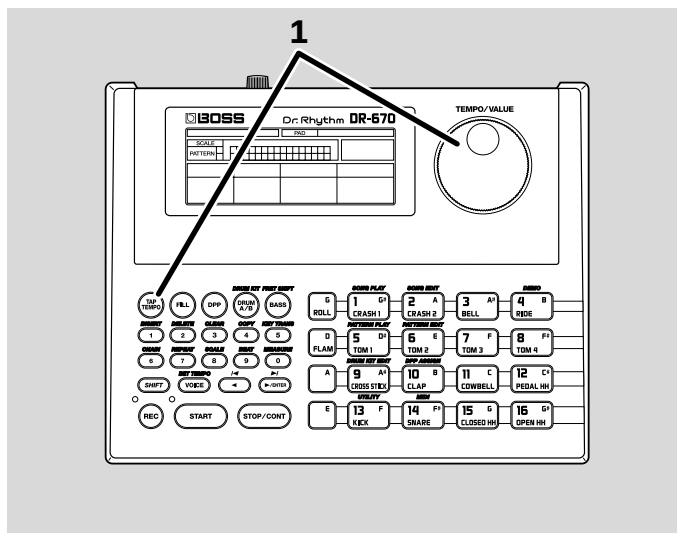
5

Para desactivar la función DPP, pulse [DRUM A/B] o [BASS].

- ◆ Para obtener instrucciones sobre la asignación de patrones a los pads, vea “Asignar Patrones a los Pads” (p. 75).

■ Ajustar el Tempo

Pruebe de cambiar el tempo utilizado para reproducir el patrón.



1

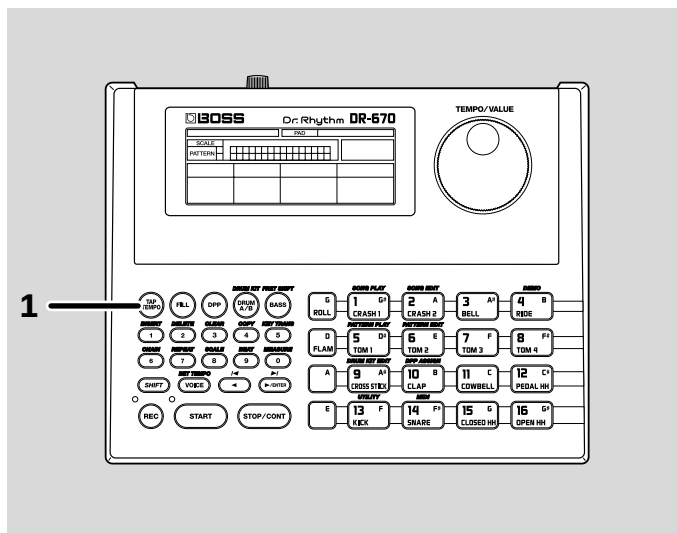
Mantenga pulsado [TAP TEMPO] y gire el dial TEMPO/VALUE para cambiar el tempo.



Puede cambiar el tempo dentro de una gama de 20 a 260 pulsaciones por minuto.

■ Cambiar el tempo utilizando la función Tap Tempo

Puede determinar el tempo mediante el intervalo rítmico al que pulsa [TAP TEMPO].



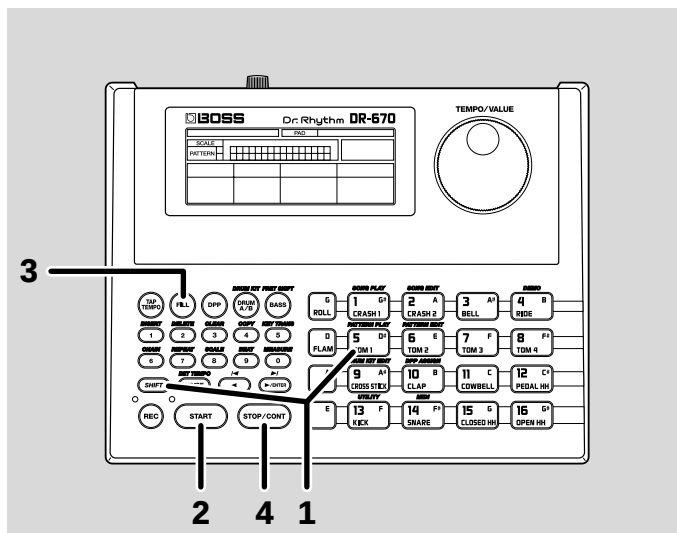
1

Pulse [TAP TEMPO] al menos tres veces seguidas al intervalo deseado; el tempo queda ajustado a ese intervalo.

Puede modificar el tempo dentro de una gama de 20 a 260 pulsaciones por minuto.

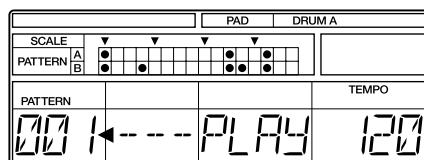
■ Insertar Rellenos

Con el DR-670, puede añadir rellenos en cualquier punto del patrón que desee.



1

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad 5 (PATTERN PLAY).

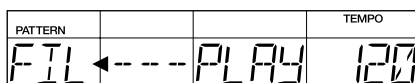
**2**

Pulse [START] para iniciar la ejecución del patrón.

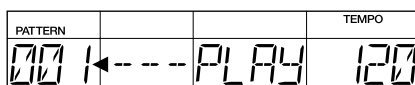
3

Pulse [FILL] en los puntos donde desee añadir un relleno.

Sonará el patrón de relleno justo después de pulsar [FILL].



Una vez acabado el relleno, sonará el patrón original.

**4**

Pulse [STOP/CONT] para detener la ejecución.

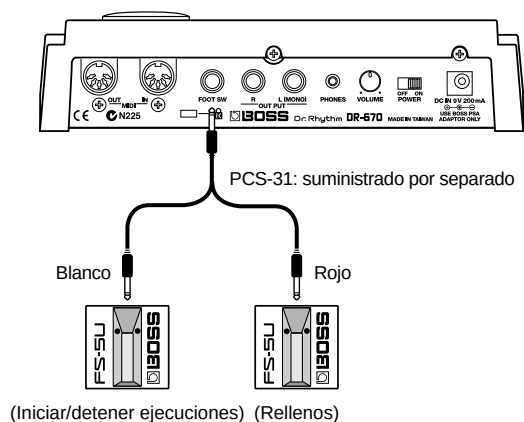
- ◆ Al pulsar [FILL] en el último tiempo del patrón, puede hacer que suene el relleno al principio del siguiente patrón.

Para más detalles, vea “Introducir Rellenos” (p. 50).

■ Utilizar Interruptores de Pie

Puede utilizar hasta dos interruptores de pie (como el FS-5U, suministrado por separado) para iniciar y detener la ejecución y para introducir rellenos.

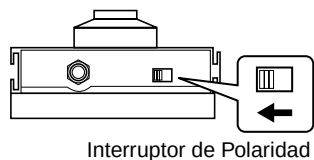
- * Si conecta sólo un interruptor de pie a la unidad, puede utilizarlo únicamente para iniciar y detener ejecuciones.
- * Para conectar dos interruptores de pie, necesitará el cable PCS-31 (suministrado por separado).



Los interruptores de pie conectados con jacks que tienen una ralla blanca sirven para iniciar / detener ejecuciones; los interruptores de pie conectados con un jack que tiene una ralla roja sirven para los rellenos.

Para evitar el malfuncionamiento y/o dañar los altavoces u otros aparatos, antes de conectar el interruptor de pie, baje el volumen al mínimo y apague todos los aparatos.

Al conectar el interruptor de pie (el FS-5U, suministrado por separado) al jack FOOT SW, ajuste el interruptor de polaridad tal como se muestra en la figura.



1

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad 5 (PATTERN PLAY).

2

Al pisar el interruptor de pie conectado con un jack que tiene una ralla blanca cuando la ejecución está parada, se iniciará la reproducción de la ejecución.

PATTERN			TEMPO
00 1	←---	PLAY	120

3

Al pisar el interruptor de pie conectado con un jack que tiene una ralla roja mientras la ejecución está en curso, introducirá un relleno.

PATTERN			TEMPO
FIL	←---	PLAY	120

Una vez llegue el patrón de relleno al final, sonará el patrón original.

4

Al pisar el interruptor de pie conectado con un jack que tiene una ralla blanca mientras la ejecución está en curso, se detendrá la ejecución.

- ◆ Puede asignar funciones que no sean las de iniciar / detener la ejecución y de introducir rellenos a los interruptores de pie.
Vea “Asignar Funciones a los Interruptores de Pie” (p. 77).

■ Hacer Sonar un Patrón con Otro Sonido (Cambiar de Kit de Percusión)

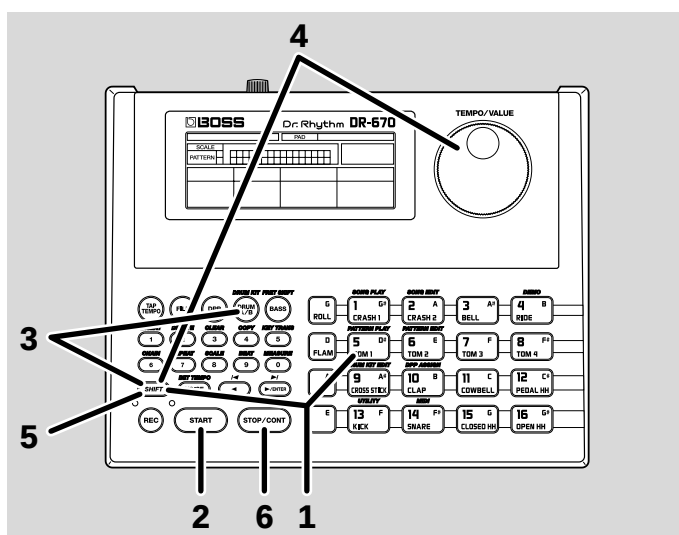
Incluso sin cambiar de patrón, puede cambiar el ambiente musical (la ejecución y como suena) de ese patrón cambiando los instrumentos utilizados en el patrón.

Ahora, vamos a probar de hacer sonar el mismo patrón con instrumentos distintos, cambiando de kit de percusión mientras la ejecución está en sonando.

Un kit de percusión es una colección de 32 instrumentos de percusión y un tone de bajo seleccionado como set individual.

El DR-670 ofrece 64 Kits de Percusión Preset junto con 64 Kits de Percusión del Usuario adicionales cuyos ajustes puede modificar.

Para más detalles, vea “Kits de Percusión y Ejecuciones con Pads” (p. 42).



1 Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad 5 (PATTERN PLAY).

2 Pulse [START] para iniciar la reproducción del patrón.

PATTERN	TEMPO
001 ←	120
PLAY	

3

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DRUM A/B] (DRUM KIT).

Mantenga pulsado [SHIFT].

PATTERN		PARAMETER	VALUE
001	←---	KIT	9

4

Mientras mantiene pulsado [SHIFT], gire el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número del kit de percusión deseado.

Pruebe de cambiar de Kit de Percusión y escuche los distintos sonidos.

PARAMETER	VALUE
KIT	10



Kit de percusión actual

5

Deje de pulsar [SHIFT].

Con esto, terminamos la selección del kit.

PATTERN			TEMPO
001	←---	PLAY	120

6

Pulse [STOP/CONT] para detener la ejecución.

- ◆ Para más sobre los Kits de Percusión Preset, vea “Lista de Kits de Percusión Preset” (p. 100).
- ◆ Si desea modificar los ajustes de los kits de percusión, vea “Capítulo 8 Crear Sus Propios Kits de Percusión” (p. 79).

Puede Crear Canciones

Con el DR-670, puede componer y hacer sonar canciones configurando secuencias de patrones de percusión.

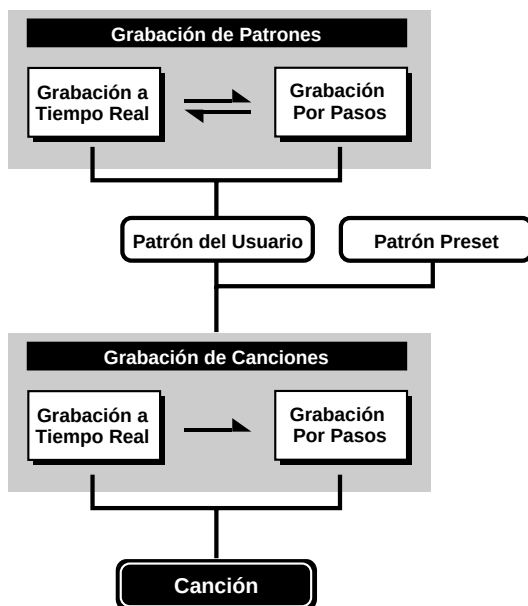
Para información más detallada, vea “Capítulo 1 Antes de Componer Patrones de Percusión y Canciones” (p. 38) y “Capítulo 4 Grabar y Editar Canciones” (p. 63).

Capítulo 1 Antes de Componer Patrones de Percusión y Canciones

En esta sección le ofrecemos una descripción resumida del DR-670.

Cómo Progresa el Trabajo

El proceso de crear una canción con patrones de percusión puede dividirse en general en dos pasos: la creación de patrones y, luego, la composición de la canción.



Componer los Patrones de Percusión

Componga (grave) los patrones de ejecución que constituyen las secciones o partes de la canción. Puede crear hasta un máximo de 200 Patrones del Usuario propios.

Hay dos métodos diferentes de grabación, que se muestran a continuación.

Grabación en Tiempo Real

Con este método los pads de tecla suenan al compás de un metrónomo y el patrón se graba mientras éste se está ejecutando. Aunque la colocación rítmica con la que pulse los pads de tecla no sea totalmente precisa, la función Quantize le permitirá ajustar los intervalos para poder grabar con la colocación rítmica correcta. (Consulte “Ajustar la Cuantificación” p. 55)

Grabación por Pasos

Con este método de grabación, la colocación rítmica de los sonidos de los instrumentos que suenan (pasos), los niveles de volumen y otros aspectos del patrón se especifican uno por uno. Esto permite que los patrones se graben con total precisión, incluso aquellos que son difíciles de grabar utilizando la Grabación en Tiempo Real.

También puede grabar patrones usando la Grabación en Tiempo Real y la Grabación por Pasos para un mismo patrón.

Después de grabar el patrón básico utilizando la Grabación por Pasos puede acabar de crear el Patrón utilizando la Grabación en Tiempo Real para añadir sonidos con un estilo más libre e improvisado.

Componer la Canción

Componga (grave) la canción ensartando una secuencia de ejecuciones utilizando los Patrones del Usuario y los 200 Patrones de Preset. También hay dos métodos para grabar canciones.

Grabación en Tiempo Real

En este caso, la canción se graba seleccionando los patrones y haciéndolos sonar. Esto permite grabar canciones de forma rápida y sencilla.

Grabación por Pasos

Con este método cada uno de los patrones que van a sonar y los puntos de la secuencia en que van a sonar (las partes) se especifican uno por uno. Esto permite grabar canciones con una gran precisión, incluso aquellas que son difíciles de grabar utilizando la Grabación en Tiempo Real y aquellas que incluyen complejas combinaciones de patrones.

Sobre los Modos Operativos

El DR-670 dispone de varias funciones para crear patrones y canciones y para editar los sonidos. Estas funciones pueden clasificarse en los siguientes nueve modos diferentes.

Modo Pattern Play

(Consulte en el Capítulo 2 “Hacer Sonar Patrones”; p. 47)

Se utiliza para ejecutar patrones de percusión.

Para acceder al modo Pattern Play, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 5 (PATTERN PLAY) mientras la ejecución está detenida.

El modo por defecto cada vez que se enciende el DR-670 es el modo Pattern Play

PATTERN			TEMPO
001	←---	PLAY	120

Modo Pattern Edit

(Consulte en el Capítulo 3 “Grabar y Editar Patrones”; p. 52)

Se utiliza para grabar y editar patrones de percusión.

Para acceder al modo Pattern Edit, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 6 (PATTERN EDIT) mientras la ejecución está detenida

PATTERN EDIT	BEAT - STEP		TEMPO
001	1-	EDIT	120

Modo Song Edit

(Consulte en el Capítulo 4 “Grabar y Editar Canciones”; p. 63)

Se utiliza para grabar y editar canciones.

Para acceder al modo Song Edit, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 2 (SONG EDIT) mientras la ejecución está detenida.

SONG EDIT	MEASURE	PATTERN	TEMPO
1	1	001	120

Modo Song Play

(Consulte en el Capítulo 5 “Ejecutar Canciones”; p. 72)

Se utiliza para ejecutar canciones.

Para acceder al modo Song Play, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 1 (SONG PLAY) mientras la ejecución está detenida.

SONG	MEASURE	PATTERN	TEMPO
1	1	001	120

Modo Drum Kit Edit

Se utiliza para realizar ajustes en el kit de percusión, asignando sonidos a los pads de tecla, y para ajustar el modo en que suenan los sonidos.

Para acceder al modo Drum Kit Edit, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 9 (DRUM KIT EDIT) mientras la ejecución está detenida.

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
9	A13	INST	KC16

Modo DPP Assign (DPP)

Se utiliza para asignar patrones de percusión a los pads de tecla cuando se utiliza la función DPP (Hacer Sonar Patrones Directamente).

Para acceder al modo DPP Assign, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 10 (DPP ASSIGN) mientras la ejecución está detenida.

PAD	PATTERN
10	001BASE

Modo Utility (UTL)

Se utiliza para ajustar la parte de salida, el metrónomo, los interruptores de pie, los redobles, los flams, la sensibilidad del pad y la afinación maestra.

Para acceder al modo Utility, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 13 (UTILITY) mientras la ejecución está detenida.

PARAMETER	VALUE
UTL	OUTPART ALL

Modo MIDI (MID)

Se utiliza para realizar los ajustes que sirven para sincronizar las ejecuciones con el BR-8 o con otros aparatos MIDI externos. También se utiliza para la transmisión y la recepción de datos internos del DR-670 con respecto a un secuenciador MIDI externo (función Bulk).

Para acceder al modo MIDI, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 14 (MIDI) mientras la ejecución está detenida.

PARAMETER	VALUE
MID	SYNCAUTO

Modo Demo (DR)

Se utiliza para hacer sonar las canciones de autodemostación.

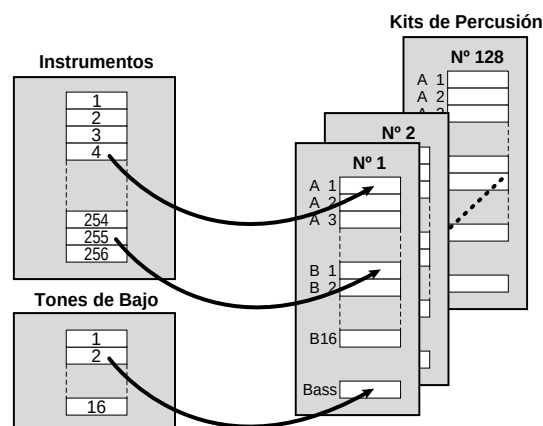
Para acceder al modo Demo, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 4 (DEMO) mientras la ejecución está detenida.

DR670	DEMO SONG
-------	-----------

Kits de Percusión y Ejecuciones con Pads

■ Kits de Percusión

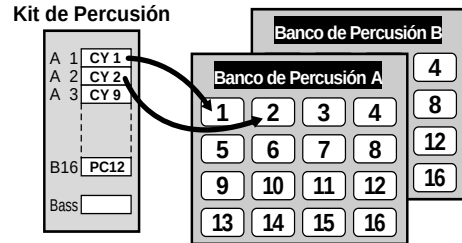
El DR-670 incluye 256 sonidos de percusión internos (instrumentos) y dieciséis sonidos de bajo internos (tones de bajo). Un “kit de percusión” es un único set que contiene 32 de estos sonidos de percusión y uno de los sonidos de bajo.



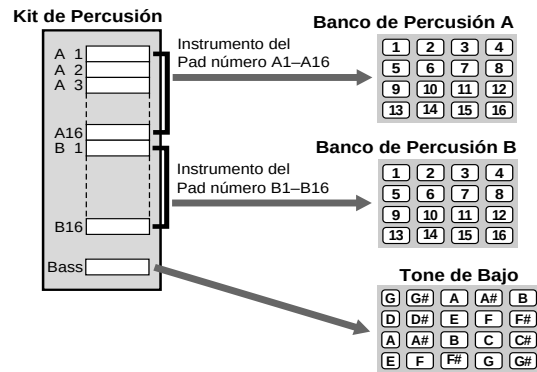
- El DR-670 dispone de 64 Kits de Percusión de Preset (Números 1-64), y de 64 Kits de Percusión del Usuario (números 65-128), cuyos ajustes puede cambiar.
- Puede modificar el sonido (cambiar el volumen, la afinación y otros ajustes) de los instrumentos asignados a los Kits de Percusión del Usuario y, de este modo, puede manejar estos sonidos como nuevos instrumentos distintos de los instrumentos internos.
- En el DR-670 sólo puede utilizar un kit de percusión cuando cree cada uno de los patrones de percusión. No puede utilizar simultáneamente varios kits de percusión para crear un patrón.
- El número del kit de percusión que se ha utilizado para crear un patrón queda guardado dentro del patrón. Como resultado, siempre que cambie de patrón durante la reproducción de patrones se producirá un cambio del kit de percusión pertinente.

■ Ejecuciones con Pads

Los sonidos de percusión se dividen en dos bancos, el Banco de Percusión A (Drum Bank A) y el Banco de Percusión B (Drum Bank B), cada uno de los cuales contiene dieciséis sonidos. Cada uno de estos dieciséis sonidos está asignado a un pad de tecla.



En el RD-670 puede elegir si cuando pulsa los pads suenan los sonidos del Banco de Percusión A o del Banco de Percusión B, o bien los sonidos de bajo.



Sobre la Polifonía

El RD-670 dispone de una polifonía de 20 voces; es decir, que pueden hacerse sonar simultáneamente un máximo de veinte sonidos (voces). Sin embargo, algunos instrumentos utilizan dos voces cada vez que suenan, así que cuando haga sonar esos instrumentos el número real de notas simultáneas puede ser inferior a veinte.

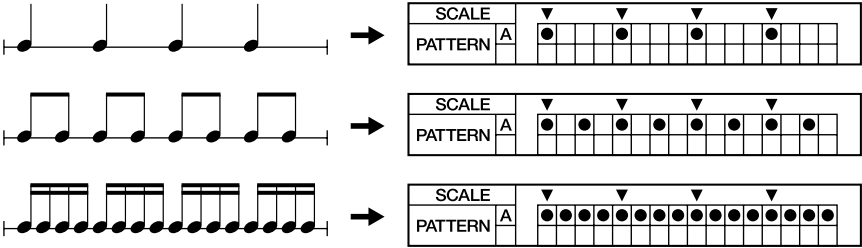
Para saber el número de voces que utiliza cada instrumento, consulte la “Lista de Instrumentos/ Tones de Bajo” (p. 97).

Cómo Visualizar la Pantalla de Escalas/Patrones

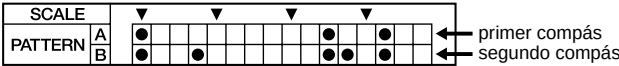
■ Pantalla de Patrones (pantalla Pattern)

En la pantalla de patrones se indica el contenido de cada uno de los instrumentos o de los tones de bajo del patrón seleccionado en ese momento.

Los dibujos siguientes muestran la relación entre el patrón y lo que se indica en la pantalla.



El DR-670 utiliza patrones que constan de uno o dos compases. Cuando se selecciona un patrón de dos compases en la pantalla se indica del modo siguiente.



■ Cambiar el Instrumento

Cuando quiera que se muestre la información de un instrumento diferente, mantenga pulsado [VOICE] y pulse el pad de tecla para el instrumento cuya información desee que se muestre.

* Para cambiar de banco de percusión, pulse [DRUM A/B].

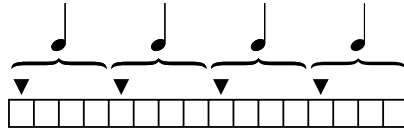
El nombre del instrumento seleccionado se muestra en la pantalla.



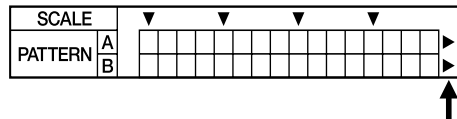
* Para que se muestre la información del tone de bajo, mantenga pulsado [VOICE] y pulse [BASS].

■ Pantalla de Escalas (pantalla Scale)

El símbolo “▼” en la pantalla de escalas indica la colocación rítmica de las negras.



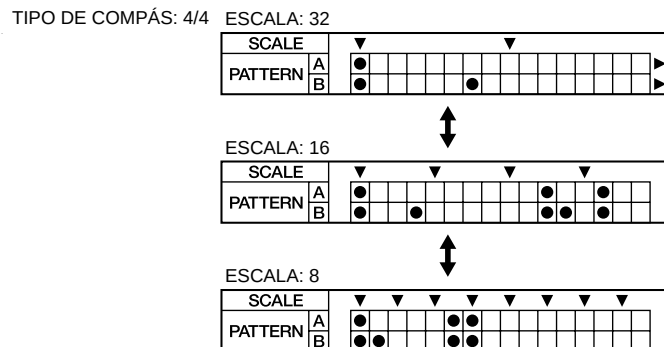
Cuando hay demasiados tiempos de compás para que puedan mostrarse en la pantalla todos a la vez, desde el principio hasta el final, se muestra “▶”. Con esta marca se indica que hay pasos que no se están mostrando en ese momento en la pantalla.



■ Cambiar la Escala

Si cambia la escala (la duración de cada paso = un cuadrado) podrá hacer que patrones que contienen muchas notas se muestren enteros en la pantalla, así como hacer que se muestre el contenido de patrones más complejos.

(Ejemplo)



Procedimiento

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [8] (SCALE).
2. Mientras continúa manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para cambiar el ajuste de la escala.

Ajustes posibles: 32, 16 (tresillos), 16, 8 (tresillos), 8

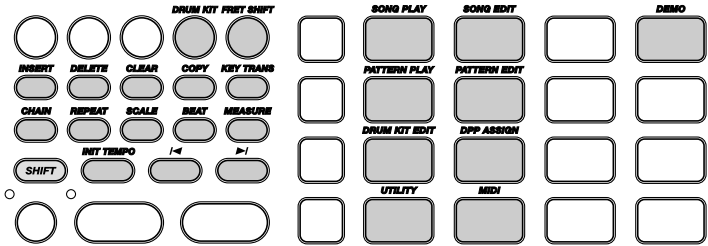
PARAMETER	VALUE
SCALE	16

* Los cambios en los ajustes de la escala no afectan a los datos de ejecución.

Utilizar [SHIFT]

En el DR-670, si mantiene pulsado [SHIFT] mientras pulsa otro botón o un pad de tecla podrá cambiar de modo y utilizar varias funciones que sirven para editar canciones y patrones de percusión.

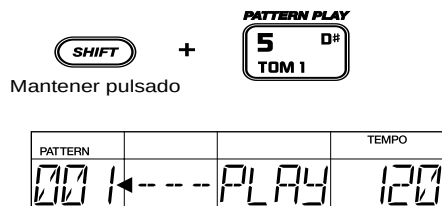
El texto o los símbolos impresos encima de los botones y de los pads de tecla que hay en el panel del DR-670 indican las funciones que se seleccionan cuando se pulsa ese botón mientras se mantiene pulsado [SHIFT].



Capítulo 2 Hacer Sonar Patrones (Modo Pattern Play)

Los patrones se hacen sonar en el modo Pattern Play. También puede pulsar los pads de tecla para hacer sonar sonidos de percusión y sonidos de bajo.

- ◆ Para cambiar al modo Pattern Play, mantenga pulsado [SHIFT] mientras la ejecución está detenida y pulse el Pad de Tecla 5 (PATTERN PLAY).



Hacer que los Sonidos Suenen con los Pads de Tecla

Puede pulsar los pads de tecla para hacer que suenen los sonidos de los instrumentos asignados a esos pads. El volumen y el tone del sonido cambiarán dependiendo de la fuerza con la que pulse el pad de tecla



Puede ajustar la sensibilidad de los pads de tecla. Consulte “Ajustar la Sensibilidad de los Pads de Tecla” (p. 78).

■ Seleccionar un Kit de Percusión

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DRUM A/B] (DRUM KIT).
2. Mantenga pulsado [SHIFT] y haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar un kit de percusión.
Preset: 1–64
Usuario: 65–128

PATTERN	PARAMETER	VALUE
001	KIT	9

3. Una vez que haya seleccionado el kit de percusión, deje de pulsar el botón [SHIFT].

Volverá a la pantalla del modo Pattern Play.



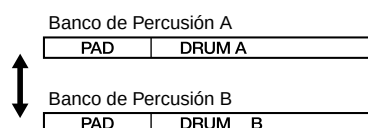
“Lista de Kits de Percusión de Preset” (p. 100)

■ Seleccionar el Banco de Percusión

Puede ir cambiando entre el Banco de Percusión A y el Banco de Percusión B.

1. Pulse [DRUM A/B].

Pulse este botón para cambiar del Banco de Percusión A al Banco de Percusión B y viceversa.



* Pulsando [DRUM A/B] no puede cambiar los instrumentos grabados en los patrones

■ Hacer que Suenen los Sonidos de Bajo

Para hacer que suenen los sonidos de bajo, siga el procedimiento siguiente.

1. Pulse [BASS].

PAD	BASS
-----	------

2. Pulse un pad de tecla.

El sonido de bajo suena con las afinaciones ya predeterminadas que se han asignado a cada pad de tecla.

El sonido de bajo deja de sonar cuando se suelta el pad de tecla.

La afinación asignada a los pads de tecla sigue la disposición de los trastes en el bajo.

* No puede hacer que suene más de un sonido de bajo a la vez.

* No puede hacer sonar redobles y flams cuando haga sonar sonidos de bajo con los pads de tecla.

■ Cambiar la Afinación del Bajo (Fret Shift)

Puede desplazar la afinación completa del sonido de bajo.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [BASS] (FRET SHIFT).
2. Mantenga pulsado [SHIFT] y haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número de trastes (semitonos) de desplazamiento de la afinación.

PATTERN	PARAMETER	VALUE
001	FRET	+1

Si ajusta un valor negativo (-) la afinación se desplaza hacia abajo; si ajusta un valor positivo (+) la afinación se desplaza hacia arriba.

Un traste equivale a un cambio de medio tono en la afinación; puede ajustar cualquier valor entre -5 y +16.



1

Para hacer sonar la afinación de la quinta cuerda de un bajo de cinco cuerdas (Si grave), ajuste Fret Shift a -5. Entonces podrá utilizar los Pads de tecla E, 13-16 para hacer sonar las notas graves de la quinta cuerda (desde la cuerda al aire hasta el cuarto traste).

PARAMETER	VALUE
FRET	-5

2. Una vez que haya ajustado Fret Shift, deje de pulsar [SHIFT].
Volverá a la pantalla del modo Pattern Play.

Hacer que Suenen Sonidos con Técnicas de Ejecución Especiales

Puede hacer sonar **redobles y flams** cuando utilice los pads de tecla para hacer que suenen sonidos de percusión.



Roll: Es una técnica en la que el mismo sonido se repite continuamente con el mismo intervalo o colocación rítmica entre los sonidos.

Flam: En esta técnica de ejecución se sostiene una baqueta en cada mano y cada baqueta golpea la caja de percusión (u otro instrumento) con una fuerza y a tiempos ligeramente diferentes.

* No puede utilizar las técnicas de redoble y flam con los sonidos de bajo.

■ Hacer Sonar Redobles

1. Mientras mantiene pulsado [ROLL], pulse un pad de tecla.



Mantener pulsado

1 CRASH 1	2 CRASH 2	3 BELL	4 ZBE
5 TOM 1	6 TOM 2	7 TOM 3	8 TOM 4
9 CROSS STICK	10 CLAP	11 COWBELL	12 PEDAL HH
13 KICK	14 SNARE	15 CLOSED HH	16 OPEN HH

Puede cambiar el intervalo de tiempo que se utilizará para los redobles (p. 77).

■ Hacer Sonar Flams

1. Mientras mantiene pulsado [FLAM], pulse un pad de tecla.



Mantener pulsado

1 CRASH 1	2 CRASH 2	3 BELL	4 ZBE
5 TOM 1	6 TOM 2	7 TOM 3	8 TOM 4
9 CROSS STICK	10 CLAP	11 COWBELL	12 PEDAL HH
13 KICK	14 SNARE	15 CLOSED HH	16 OPEN HH

Puede cambiar la diferencia que hay en la colocación rítmica de la primera y la segunda baqueta que golpean la caja de percusión y la fuerza relativa con la que cada baqueta golpea la caja de percusión (p. 78).

Hacer Sonar Patrones

Puede hacer sonar cualquier patrón de entre los 200 Patrones de Preset y los 200 Patrones del Usuario.

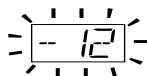
Los Patrones del 001 al 200 son patrones de Preset y los Patrones del 201 al 400 son patrones del Usuario.

* De fábrica, los patrones del Usuario no contienen ningún dato, están vacíos.

1. Seleccione el patrón que va a sonar.

Haga girar el dial TEMPO / VALUE para seleccionar el número de patrón.

Utilice el siguiente procedimiento cuando seleccione el número de patrón con las teclas numéricas. Pulse las teclas numéricas para introducir el número.



Pulse [►/ENTER] para ajustar el número de patrón.

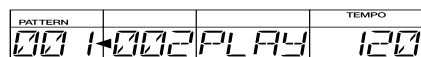


* Si se equivoca al pulsar la tecla numérica, pulse [◀] y, luego, vuelva a introducir el número con la tecla numérica correcta.

2. Pulse [START] para iniciar la ejecución.

El indicador del tiempo parpadea a cada tiempo del compás.

- ◆ Si introduce un número de compás mientras se está ejecutando otro patrón diferente, el nuevo número de patrón empieza a ejecutarse cuando haya acabado de ejecutarse el patrón que está sonando en ese momento.



↑
Patrón que está sonando

↑
Siguiendo patrón que se ejecutará

3. Si pulsa [STOP/CONT] se detendrá la ejecución.

Si vuelve a pulsar [START] la ejecución se inicia desde el principio del patrón.

Hacer Sonar patrones con la Función DPP

Con la función DPP (Hacer Sonar Patrones Directamente) puede hacer sonar patrones asignados a los pads de tecla (1-16).

1. Pulse [DPP]; en la pantalla se muestra "DPP".

PAD	DPP
-----	-----

2. Pulse cualquiera de los pads de tecla.

El patrón asignado al pad de tecla empieza a sonar y el indicador del tiempo parpadea a cada tiempo del compás.

El número de patrón del patrón que está sonando se muestra en la pantalla.

PATTERN	TEMPO
001	120

- ◆ Si pulsa un pad de tecla mientras se está ejecutando otro patrón diferente, el patrón asignado al pad de tecla que acaba de pulsar empieza a ejecutarse cuando haya acabado de ejecutarse el patrón que está sonando en ese momento.

3. Si pulsa [STOP/CONT] se detiene la ejecución.

Si vuelve a pulsar un pad de tecla, la ejecución se inicia desde el principio del patrón.

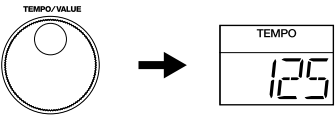
Si pulsa [START] empezará a sonar desde el principio el último patrón que haya seleccionado.

4. Para desactivar la función DPP, pulse [DRUM A/B] o [BASS].

Ajustar el Tempo

1. Mantenga pulsado [TAP/TEMPO] y haga girar el dial TEMPO/VALUE para ajustar el tempo.

Puede ajustar el tempo dentro de una gama que va de 20 a 260.



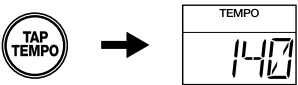
■ Ajustar el Tempo con la Función Tap Tempo

Puede ajustar el tempo al valor del intervalo con el que se pulsa [TAP TEMPO].

1. Pulse [TAP TEMPO] al menos tres o cuatro veces con un ritmo constante.

El tempo se ajusta tomando el valor del intervalo con el que ha ido pulsando [TAP TEMPO].

De esta manera puede ajustar el tempo dentro de una gama que va de 20 a 260.



Insertar Rellenos

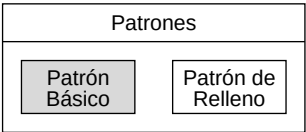
Con el RD-670 puede añadir patrones de relleno en cualquier punto de un patrón mientras este está sonando.

Cada patrón dispone de un relleno que está preparado para ser utilizado con ese patrón. Estos patrones se llaman “**patrones de relleno**”, mientras que los patrones originales en los que éstos están basados se llaman “**patrones básicos**”.



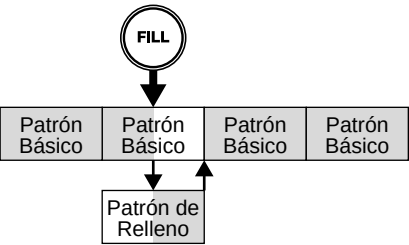
También puede crear un patrón de relleno para cada uno de los patrones del Usuario.

Para más detalles, consulte “Grabar el Patrón de Relleno” (p. 59).

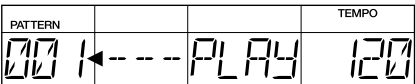


■ Añadir Rellenos Mientras Está Sonando el Patrón

Si pulsa [FILL] mientras está sonando el patrón básico podrá ir directamente a la ejecución del patrón de relleno y así se insertará el relleno.



1. Pulse [START] para iniciar la ejecución del patrón.



2. Pulse [FILL] en el momento en que quiera que se inserte el patrón de relleno.

El RD-670 se desplaza hasta el patrón de relleno en el momento en que se pulsa [FILL].

PATTERN			TEMPO
FIL	←---	PLAY	120

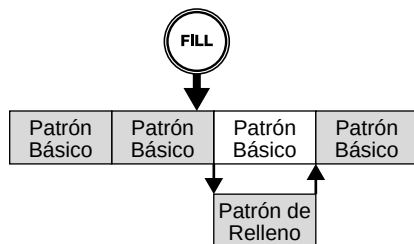
Cuando el patrón de relleno termine de sonar, volverá al patrón básico.

PATTERN			TEMPO
001	←---	PLAY	120

3. Pulse [STOP/CONT] para detener la ejecución.

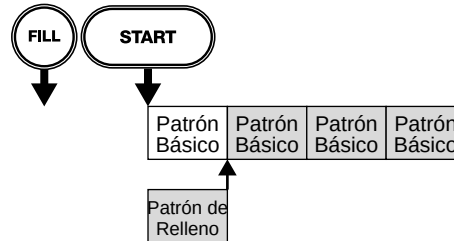
■ Hacer Sonar un Patrón de Relleno al Principio del Patrón Siguiente

Si pulsa [FILL] cuando esté sonando el último tiempo de compás del patrón básico podrá hacer que el patrón de relleno se ejecute al principio del patrón siguiente.



■ Iniciar Ejecuciones desde el Patrón de Relleno

Si pulsa [FILL] mientras la ejecución del patrón está detenida, el patrón de relleno se ejecutará en el momento en que pulse [START] y, luego, la ejecución volverá al patrón básico una vez que haya acabado de ejecutarse el patrón de relleno.



Utilizar el Interruptor de Pie para Ejecuciones

Si tiene un interruptor de pie conectado al RD-670 podrá utilizarlo para llevar a cabo las operaciones de [START], [STOP/CONT] y [FILL].

Esto le permitirá utilizar las operaciones de pedal para iniciar y detener ejecuciones y añadir rellenos.

- ◆ Puede asignarle al interruptor de pie otras funciones que no sean las de iniciar y detener ejecuciones y añadir rellenos.

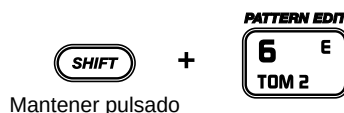
Consulte “Asignar Funciones a los Interruptores de Pie” (p. 77).

Capítulo 3 Grabar y Editar Patrones (Modo Pattern Edit)

En esta sección se describen los procedimientos que se utilizan para grabar (Grabación en Tiempo Real y por Pasos) y editar patrones del Usuario.

Estas operaciones se llevan a cabo en el modo Pattern Edit.

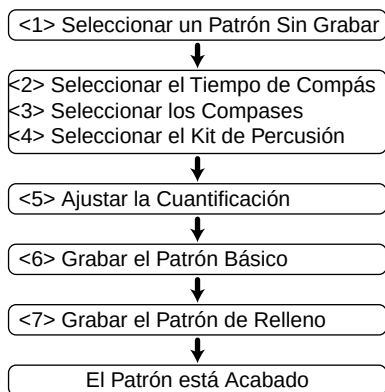
- ◆ Para cambiar al modo Pattern Edit, mantenga pulsado [SHIFT] mientras la ejecución está detenida y pulse el Pad de Tecla 6 (PATTERN EDIT).



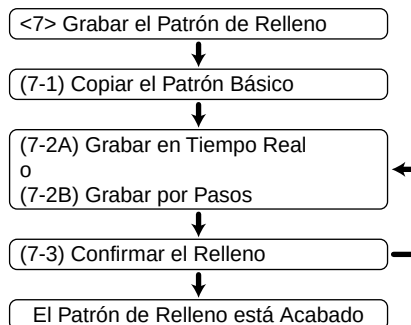
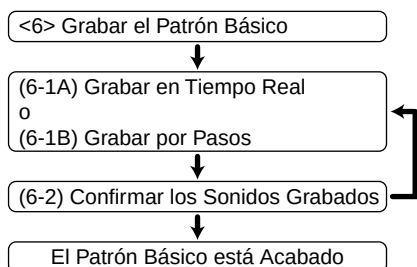
PATTERN EDIT	BEAT - STEP		TEMPO
201	1-1	EDIT	120

Antes de Empezar a Grabar

Cuando vaya a crear un nuevo patrón siga los pasos siguientes para grabarlo.



Utilice los procedimientos siguientes para grabar el patrón básico y el patrón de relleno.

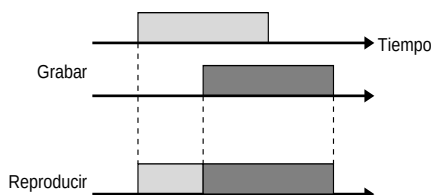


* Los ajustes del compás (Measure), tiempo de compás (Beat) y Kit de Percusión (Drum Kit) son ajustes comunes al patrón básico y al patrón de relleno.

* Cuando utilice la Grabación en Tiempo Real o la Grabación por Pasos para un patrón que ya haya sido grabado, los sonidos se superpondrán sin que se borren los sonidos que había allí grabados con anterioridad.

* Con la parte de percusión no puede grabar varias notas desde el mismo número de pad en un mismo paso (colocación rítmica).

* Las partes de bajo son monofónicas. Aunque superponga varias notas en una grabación sólo sonará un sonido.



<1> Seleccionar un Patrón Sin Grabar

1. Con la ejecución detenida, seleccione un patrón del Usuario (201-400).

Haga girar el dial TEMPO /VALUE para seleccionar el número del patrón.

* También puede seleccionar el patrón introduciendo el número de l patrón con las teclas numéricas y pulsando [►/ENTER].

Cuando se selecciona un patrón sin grabar (un patrón que no contiene datos) en la pantalla se muestra lo siguiente.

PATTERN EDIT	BEAT - STEP		TEMPO
201	1-1	----	120



También puede utilizar patrones después de haberlos borrado.

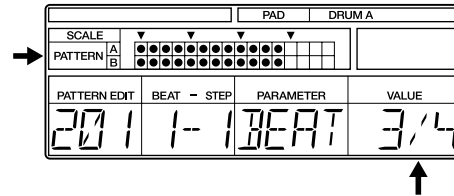
Consulte “Borrar Patrones (Pattern Clear)” (p. 60).

* No se pueden grabar ni editar los patrones de Preset (1-200).
Si intenta grabar o editar un patrón de Preset en la pantalla se mostrará “PRESET”.
Si quiere grabar o editar un patrón de Preset, cópielo primero en un patrón del Usuario y, luego, realice la grabación o la edición de ese patrón.

<2> Seleccionar el Tiempo de Compás

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [9] (BEAT).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].



En pantalla se muestra “●” cuando la duración es de un compás.

* A la derecha del patrón se muestra “ ► ” cuando el compás es demasiado largo para poder mostrarse todo a la vez. Para que se muestre el compás entero, cambie el ajuste de la escala. Para más detalles, consulte “Cómo Visualizar la Pantalla de Escalas/Patrones” (p. 44).

2. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el tiempo de compás.

2/4, 3/4, ... 8/4,
4/8, 5/8, ... 16/8

3. Deje de pulsar [SHIFT].

<3> Seleccionar los Compases

Este ajuste determina si se graba un patrón de un compás o de dos compases.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [0] (MEASURE).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

PARAMETER	VALUE
MEAS	2

2. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar un patrón de un compás o de dos compases.

3. Deje de pulsar [SHIFT].

* Cuando se selecciona un patrón de dos compases no se pueden ajustar tiempos de compás diferentes para el primer y el segundo compás.



Si reduce el número de tiempos de compás o de compases en algunos datos grabados después de haber grabado los instrumentos puede acabar provocando que cambie la duración del tiempo de compás.

Además, una vez que haya reducido los tiempos de compás o los compases no podrá recuperar correctamente los datos originales, ni tan siquiera volviendo a añadir tiempos de compás o compases.

Asegúrese siempre de confirmar los ajustes después de haber realizado cambios.

<4> Seleccionar el Kit de Percusión

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DRUM A/B] (DRUM KIT).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

PARAMETER	VALUE
KIT	1

2. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar un kit de percusión

1-64: Kits de Percusión Preset

65-128: Kits de Percusión del Usuario



Para más información sobre los kits de percusión de Preset, consulte la "Lista de Kits de Percusión de Preset" (p. 100).

3. Suelte [SHIFT].

Puede comprobar los ajustes del compás (Measure), del tiempo de compás (Beat) y del kit de percusión (Drum Kit) en modos como, por ejemplo, el modo Pattern Play y el modo Song Play.

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [9] (BEAT), [0] (MEASURE) o [DRUM A/B] (DRUM KIT).

Los valores de los ajustes se muestran mientras se mantiene pulsado [SHIFT].

<5> Ajustar la Cuantificación

Si utiliza la Cuantificación durante la Grabación en Tiempo Real se corrige cualquier imprecisión en la colocación rítmica que pudiera haberse producido al pulsar los pads de tecla durante la grabación. Normalmente el valor que se ajusta es el de la nota menor que se va a grabar.

Para grabar sin utilizar la Cuantificación (QNTZ), ajuste el valor a “OFF”. Cuando se desactiva la Cuantificación los pads de tecla se graban con la misma colocación rítmica con la que se hacen sonar.

Cuando utilice la Cuantificación en la Grabación por Pasos podrá ajustar con qué precisión quiere que se divida cada tiempo de compás.

* Cuando la Cuantificación (QNTZ) está ajustada a “OFF” durante la Grabación por Pasos, cada paso se ajusta a un valor de una fusa.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [8] (SCALE).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

PARAMETER	VALUE
QNTZ	16

2. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para ajustar la cuantificación.

OFF (no hay cuantificación)

32 (fusa)

16^m (tresillo de semicorcheas)

16 (semicorchea)

8^m (tresillo de corcheas)

8 (corchea)

3. Deje de pulsar [SHIFT].

<6> Grabar el Patrón Básico

■ (6-1A) Grabar en Tiempo Real

Ensayar

Puede serle útil ensayar su ejecución antes de llevar a cabo la Grabación en Tiempo Real.

1. Pulse [START].

2. Empieza el sonido del metrónomo y el indicador del tempo parpadea al compás del metrónomo.

3. Pulse [DRUM A/B] o [BASS] para seleccionar el banco de percusión o la parte de bajo para el Ensayo la ejecución pulsando los pads de tecla al compás del metrónomo.

* A pesar de que esté pulsando los pads de tecla, éstos no se graban.

◆ Si quiere acelerar (o reducir) el tempo del metrónomo, ajuste el tempo manteniendo pulsado [TAP TEMPO] y haciendo girar el dial TEMPO/VALUE.

* El tempo que ajuste aquí es temporal y no se graba en el patrón.



Puede cambiar el volumen y el tiempo de compás (intervalo del pulso) del metrónomo. Consulte “Cambiar los Ajustes del Metrónomo” (p. 78).

Grabar Utilizando un Interruptor de Pie

Si tiene un interruptor de pie conectado al DR-670 podrá utilizar el interruptor de pie para iniciar y detener la reproducción y para iniciar la grabación.

Para más información sobre cómo ajustar las funciones que controlará el interruptor de pie, consulte “Asignar Funciones a los Interruptores de Pie” (p. 77).

Grabación en Tiempo Real de la Parte de Percusión

1. Mantenga pulsado [REC] y pulse [START].

El indicador de REC se ilumina y el metrónomo empieza a sonar. Empieza el sonido del metrónomo y el indicador del tempo parpadea al compás del metrónomo. La pantalla BEAT muestra los tiempos del compás.

PATTERN EDIT	BEAT - STEP		TEMPO
201	1	REAL	120

2. Pulse [DRUM A/B] para seleccionar el banco de percusión para el instrumento que va a grabar.

3. Pulse el pad de tecla para el instrumento que va a grabar al compás del metrónomo.

La fuerza que utilice en este momento para pulsar los pads de tecla queda grabada como un dato de velocidad. La ejecución grabada se repite.

- ◆ Puede comprobar un sonido haciéndolo sonar, sin grabarlo, si mantiene pulsado [VOICE] y pulsa el pad de tecla correspondiente.
- ◆ Puede grabar redobles y flams manteniendo pulsado [ROLL] o [FLAM] mientras pulsa los pads de tecla.
- * Cuando haga sonar redobles, aunque el sonido del redoble sea extremadamente rápido, este se grabará con la misma división de nota que el valor del ajuste de la Cuantificación (Qntz) para la grabación. Si quiere grabar los redobles con la misma duración de nota que ha ajustado (Roll Type; p. 77), ajuste la Cuantificación (Qntz) a "OFF".
- * Cuando haga sonar flams, los ajustes de los flams (Flam Ratio/Interval; p. 78) no quedarán grabados. Si cambia estos ajustes después de haber grabado cambiará el modo de sonar del flam.

4. Repita los Pasos 2 y 3 si es necesario.

5. Pulse [STOP] para detener la grabación.

El indicador de REC se apaga.

Para Borrar Sonidos Grabados Previamente Mientras Graba

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [2] (DELETE) y, luego, mientras continúa pulsando [SHIFT], pulse el pad de tecla en el que está asignado el instrumento que quiere borrar.

Los sonidos se borran mientras mantenga pulsado [SHIFT] y el pad de tecla.

Grabación en Tiempo Real de la Parte de Bajo

1. Mantenga pulsado [REC] y pulse [START].

El indicador de REC se ilumina y el metrónomo empieza a sonar. Empieza el sonido del metrónomo y el indicador del tempo parpadea al compás del metrónomo.

2. Pulse [BASS] para seleccionar la parte de bajo.

3. Pulse el pad de tecla con el nombre del instrumento que va a grabar al compás del metrónomo.

La fuerza que utilice en este momento para pulsar los pads de tecla queda grabada como la velocidad y el tiempo que pasa desde que pulsa el pad de tecla hasta que lo suelta (cuando el sonido se detiene) queda grabado como la duración de la nota.

Los sonidos grabados se repiten.

- ◆ Puede comprobar un sonido haciéndolo sonar, sin grabarlo, si mantiene pulsado [VOICE] y pulsa el pad de tecla correspondiente.
- * No puede grabar redobles y flams en las partes de bajo.
- * Las partes de bajo son monofónicas. Incluso si superpone varios sonidos en una grabación sólo sonará un único sonido (tendrá prioridad el último sonido que haya especificado).

4. Repita los Pasos 2 y 3 si es necesario.

5. Pulse [STOP] para detener la grabación.

El indicador de REC se apaga.

Para Borrar Sonidos Grabados Previamente Mientras Graba

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [2] (DELETE) y, luego, mientras continúa pulsando [SHIFT], pulse un pad de tecla.

Todos los sonidos, tengan la afinación que tengan, se borrarán mientras mantenga pulsado [SHIFT] y el pad de tecla.

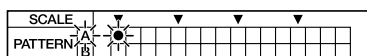
- * Cuando borre sonidos de nota largos, pulse el pad de tecla en el punto en el que el sonido empieza a sonar. El sonido entero grabado en ese momento se borrará sin que se tenga en cuenta la duración de la nota.

■ (6-1B) Grabar por Pasos

Grabación por Pasos de la Parte de Percusión

1. Pulse [REC].

El indicador de REC parpadea y también empieza a parpadear el punto “●” de la pantalla Pattern. El punto parpadeante corresponde al paso que se está grabando. También parpadea “A” o “B” según si el paso que se está grabando corresponde al primer compás o al segundo.



2. Pulse [DRUM A/B] para seleccionar el banco de percusión para el instrumento que va a grabar.

3. Pulse [◀] [▶/ENTER] para especificar el paso que se va a grabar.

MEMO Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [◀] podrá saltar hasta el primer paso.

4. Pulse el pad de tecla para el instrumento que va a grabar.

La fuerza que utilice en este momento para pulsar los pads de tecla queda grabada como la velocidad.

La grabación automáticamente avanza un paso.

- ◆ Puede comprobar un sonido haciéndolo sonar, sin grabarlo, si mantiene pulsado [VOICE] y pulsa el pad de tecla correspondiente.

- ◆ Puede grabar redobles y flams manteniendo pulsado [ROLL] o [FLAM] mientras pulsa los pads de tecla.

* Cuando grabe redobles en la Grabación por Pasos se ignorarán los ajustes de los redobles (Roll Type; p. 77), y los pasos del intervalo de tiempo desde que pulse un pad de tecla hasta el momento en el que lo suelte se grabarán como un solo sonido cada vez.

* Cuando haga sonar flams, los ajustes de los flams (Flam Ratio/Interval; p. 78) no quedarán grabados. Si cambia estos ajustes después de haber

grabado cambiará el modo de sonar del flam.

* No puede grabar varias notas en el mismo número de pad en un mismo paso.

5. Repita los Pasos del 2 al 4 si es necesario.

* Si es necesario, cambie los ajustes de la Cuantificación (Qntz) para la grabación (p. 55).

6. Pulse [STOP] para detener la grabación.

El indicador de REC se apaga.

* Tenga en cuenta que si pulsa [START] durante la Grabación por Pasos (mientras el indicador de REC está encendido) el DR-670 cambia a la Grabación en Tiempo Real.

Para Borrar Sonidos Grabados Previamente Mientras Graba

- Pulse [◀] [▶/ENTER] para desplazarse hasta el paso que quiere suprimir.
- Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [2] (DELETE) y, luego, mientras continúa pulsando [SHIFT], pulse el pad de tecla en el que está asignado el instrumento que quiere borrar.

Grabación por Pasos de la Parte de Bajo

1. Pulse [REC].

El indicador de REC parpadea y también empieza a parpadear el punto “●” de la pantalla Pattern. El punto parpadeante corresponde al paso que se está grabando.

También parpadea “A” o “B” según si el paso que se está grabando corresponde al primer compás o al segundo.

2. Pulse [BASS] para seleccionar la parte de bajo.

3. Pulse [◀] [▶/ENTER] para especificar el paso que se va a grabar.

MEMO Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [◀] podrá saltar hasta el primer paso.

4. Pulse el pad de tecla con la nota que va a grabar.

En este momento la velocidad (la fuerza que utilice para pulsar el pad de tecla) también quedará grabada.

La grabación automáticamente avanza un paso.



“Para Grabar Notas Largas en la Parte de Bajo” (p. 58)

◆ Si utiliza la función Fret Shift (p. 48) podrá grabar escogiendo de entre una amplia gama de afinaciones.

◆ Puede comprobar un sonido haciéndolo sonar, sin grabarlo, si mantiene pulsado [VOICE] y pulsa el pad de tecla correspondiente.

* No puede hacer sonar redobles y flams en las partes de bajo.

* No puede grabar varias notas en el mismo número de pad en un mismo paso.

* Las partes de bajo son monofónicas. Incluso si superpone varios sonidos en una grabación sólo sonará un único sonido (sonará la última nota que haya seleccionado).

5. Repita los Pasos 3 y 4 si es necesario.

* Si es necesario, cambie los ajustes de la Cuantificación (Qntz) para la grabación (p. 55).

6. Pulse [STOP] para detener la grabación.

El indicador de REC se apaga.

Para Borrar Sonidos Grabados Previamente Mientras Graba

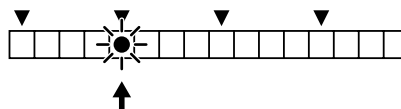
a. Pulse [◀] [▶/ENTER] para desplazarse hasta el paso a borrar.

b. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [2] (DELETE) y, luego, mientras continúa pulsando [SHIFT], pulse un pad de tecla.

* Cuando borre un sonido de bajo largo, borre el sonido en el paso que contiene el sonido (el paso en el que el sonido empieza a sonar). El sonido entero se borrará sin que se tenga en cuenta la duración de la nota.

Para Grabar Notas Largas en la Parte de Bajo

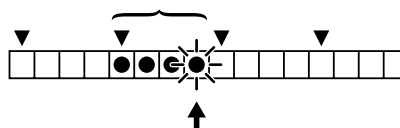
a. Pulse [◀] [▶/ENTER] para especificar los pasos que va a grabar.



Paso en el que empieza la grabación

b. Mantenga pulsado el pad de tecla con la nota que va a grabar.

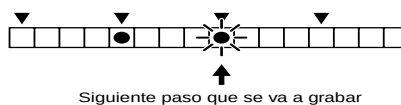
c. Pulse [▶/ENTER] y continúe pulsándolo hasta llegar al paso en el que quiere que el sonido deje de sonar.



Paso en el que termina la grabación

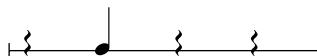
d. Suelte el pad de tecla.

Así se ajusta la duración de la nota.

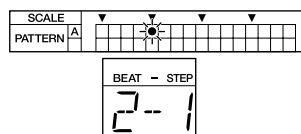


Siguiente paso que se va a grabar

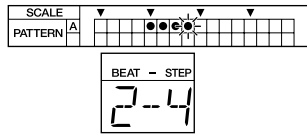
(Ejemplo)
Cuando utilice la Grabación por Pasos para grabar una negra empezando en el segundo tiempo de compás del patrón y la Cuantificación (Qntz) esté ajustada a semicorcheas



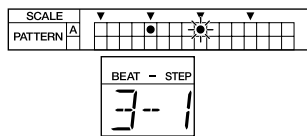
a. Pulse [◀] [▶/ENTER] para especificar Paso 2-1.



- b. Pulse un pad de tecla y siga manteniéndolo pulsado en lugar de soltarlo.
- c. Mientras sigue manteniendo pulsado el pad de tecla, pulse [►/ENTER] para especificar el paso 2-4.



- d. Suelte el pad de tecla.



■ (6-2) Confirmar los Sonidos Grabados

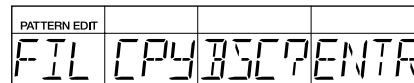
1. Si está grabando, pulse [STOP] para detener la grabación.
El indicador de REC se apaga.
2. Cuando pulse [START] sonará el patrón grabado.
3. Pulse [STOP] para detener la ejecución.

<7> Grabar el Patrón de Relleno

* Los ajustes del compás (Measure), tiempo de compás (Beat) y Kit de Percusión (Drum Kit) son ajustes comunes al patrón básico y al patrón de relleno.

■ (7-1) Seleccionar el Patrón de Relleno

1. Con la ejecución detenida, pulse [FILL].
Si no hay datos grabados en ese patrón de relleno, compruebe si el patrón básico se ha copiado o no.



2. Cuando copie el patrón, pulse [►/ENTER].

Si graba un nuevo patrón en lugar de copiarlo, pulse [◀].

* Para volver a la grabación de patrones básicos, vuelva a pulsar [FILL] o seleccione directamente el patrón introduciendo el número de patrón.

■ (7-2A) Grabar en Tiempo Real

■ (7-2B) Grabar por Pasos

Estas operaciones son idénticas a las operaciones de grabación de los patrones básicos.

Consulte las p. 55-59.

■ (7-3) Confirmar el Relleno

Cuando haya terminado de grabar el patrón de relleno, pruebe de utilizar la función de añadir un Relleno (p. 50) para comprobar que las ejecuciones del patrón básico y del patrón de relleno encajan a la perfección.

Borrar Patrones (Pattern Clear)

Puede borrar los patrones del Usuario que no necesite.

* No se pueden borrar los patrones de Preset (1-200).

1. Con la ejecución detenida, seleccione el patrón del Usuario que va a borrar.

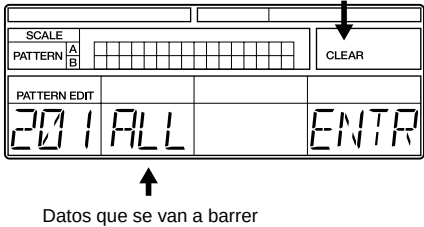
Haga girar el dial TEMPO /VALUE para seleccionar el número de patrón.

* También puede seleccionar el patrón introduciendo el número de patrón con las teclas numéricas y pulsando [►/ENTER].

* Cuando seleccione un patrón de relleno, pulse [FILL].

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [3] (CLEAR).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].



3. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar los datos que va a borrar.

Cuando Seleccione Patrones Básicos ([FILL] no está pulsado)

ALL: Todos los datos del patrón (el tiempo de compás, los compases, el kit de percusión, los datos grabados del patrón básico, los datos grabados del patrón de relleno)

BSC: El patrón básico

BSC DRUM: Sólo la parte de percusión del patrón básico

BSC BASS: Sólo la parte de bajo del patrón básico

Cuando Seleccione Patrones de Relleno

([FILL] está pulsado)

FIL: El patrón de relleno

FIL DRUM: Sólo la parte de percusión del patrón de relleno

FIL BASS: Sólo la parte de bajo del patrón de relleno

4. Si está seguro de que quiere borrar los datos, pulse [►/ENTER], mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT].

Se ejecuta la supresión del patrón del Usuario y, cuando esta haya terminado, se indica “DONE” en la pantalla.

5. Cuando los datos estén totalmente borrados, suelte [SHIFT].

* Para cancelar la operación, deje de pulsar [SHIFT].

* Si aún no se ha grabado el patrón seleccionado (no contiene datos grabados), en la pantalla se mostrará “DATA EMPT” y no se ejecutará la operación de suprimir.

Copiar Patrones

Puede copiar patrones del Usuario y de Preset en otros patrones del Usuario.

- * *Tenga en cuenta que cuando grabe un patrón en el destino de la copia, los datos que ocupaban previamente el destino de la copia se pierden.*

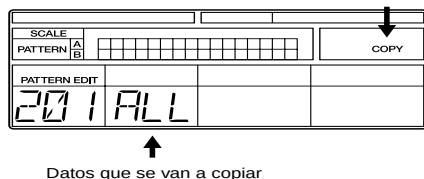
1. Con la ejecución detenida, seleccione el patrón del Usuario que quiere copiar.

Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número de patrón.

- * *También puede seleccionar el patrón introduciendo el número de patrón con las teclas numéricas y pulsando [►/ENTER].*
- * *Cuando seleccione un patrón de relleno, pulse [FILL].*

2. Con la ejecución aún detenida, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [4] (COPY).

- * *Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].*



3. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar los datos que va a barrer.

Cuando Seleccione Patrones Básicos ([FILL] no está pulsado)

ALL: Todos los datos del patrón (el tiempo de compás, los compases, el kit de percusión, los datos grabados del patrón básico, los datos grabados del patrón de relleno)

BSC: El patrón básico

BSC DRUM: Sólo la parte de percusión del patrón básico

BSC BASS: Sólo la parte de bajo del patrón básico

Cuando Seleccione Patrones de Relleno ([FILL] está pulsado)

FIL: El patrón de relleno

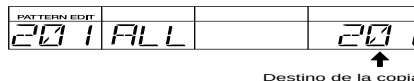
FIL DRUM: Sólo la parte de percusión del patrón de relleno

FIL BASS: Sólo la parte de bajo del patrón de relleno

4. Cuando haya terminado de determinar los datos que se van a copiar, pulse [►/ENTER].

mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT].

La pantalla cambia y se muestra la pantalla de selección del patrón del Usuario destino de la copia.



5. Mantenga pulsado [SHIFT] y haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el patrón del Usuario destino de la copia.

También puede introducir el número del patrón con las teclas numéricas. Cuando haya introducido el número, pulse [►/ENTER] para que quede ajustado.

- ♦ Si selecciona como datos que se van a copiar cualquier otro valor diferente de "ALL" necesitará seleccionar si copiará los datos en el patrón básico o en el patrón de relleno.

Si pulsa [FILL] podrá ir cambiando entre el patrón básico y el patrón de relleno.



6. Si está seguro de que quiere copiar los datos, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [►/ENTER].

Se ejecuta la copia del patrón del Usuario y, cuando esta ha terminado, en la pantalla se muestra "DONE".

- * *Para cancelar la operación, deje de pulsar [SHIFT].*

7. Cuando se haya completado la copia, suelte [SHIFT].

- * *Cuando se selecciona cualquier otro valor diferente de ALL para copiar, puede ser que los datos de ejecución no se reproduzcan correctamente si el número de tiempos de compás y de compases es diferente en la fuente de la copia y en el destino de la copia. Asegúrese de comprobarlo después de haber copiado los datos.*

- * *Si aún no se ha grabado el patrón seleccionado (no contiene datos grabados), en la pantalla se mostrará "DATA EMPT" y no se ejecutará la operación de copiado.*

Reemplazar Kits de Percusión

Puede sustituir un kit de percusión seleccionado en la grabación por otro kit de percusión diferente.

* No puede seleccionar kits de percusión diferentes para el patrón básico y el patrón de relleno.

1. Seleccione el patrón del Usuario que contiene el kit de percusión de reemplazo.

Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número de patrón.

* También puede seleccionar el patrón introduciendo el número de patrón con las teclas numéricas y pulsando [►/ENTER].

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DRUM A/B] (DRUM KIT).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

PARAMETER	VALUE
KIT	1

3. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el kit de percusión.

Puede seleccionar cualquiera de los kits de percusión de Preset (1-64) y de los kits de percusión del Usuario (65-128).



“Lista de Kits de Percusión de Preset”
(p. 100)

4. Deje de pulsar [SHIFT].

Cambiar el Tono de la Parte de Bajo (Key Transpose)

Con la función de transposición del tono puede cambiar (transportar) el tono de la parte de bajo durante la reproducción.

* Los ajustes de Key Transpose se ignoran cuando se graban y se reproducen patrones en el modo Pattern Edit. Confirme que la función Key Transpose está disponible en el modo Pattern Play.

* No puede seleccionar diferentes ajustes de Key Transpose para el patrón básico y para el patrón de relleno.

1. Con la ejecución detenida, seleccione el patrón del Usuario que contiene la parte de bajo cuyo tono quiere cambiar.

Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número de patrón.

* También puede seleccionar el patrón introduciendo el número de patrón con las teclas numéricas y pulsando [►/ENTER].

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [5] (KEY TRANS).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

PARAMETER	VALUE
KEY	0

3. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el nuevo tono.

Gama de ajustes: -12 - +12

Puede ajustar la transposición en unidades de semitono hasta un máximo de ± 1 octava por encima o por debajo

4. Deje de pulsar [SHIFT].

Capítulo 4 Grabar y Editar Canciones (Modo Song Edit)

En esta sección se describen los procedimientos que se utilizan para grabar (Grabación en Tiempo Real y por Pasos) y editar patrones del Usuario.

Estas operaciones se llevan a cabo en el modo Song Edit.

- Puede grabar un máximo de 100 canciones.
- Puede grabar un máximo de 250 patrones en una canción. El número total máximo de patrones para todas las canciones juntas es de 3.000.

- ◆ Para cambiar al modo Song Edit, mantenga pulsado [SHIFT] mientras la ejecución está detenida y pulse el Pad de Tecla 2 (SONG EDIT).



SONG	EDIT	MEASURE	PATTERN	TEMPO
	1	1	001	120

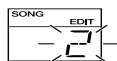
- ◆ Seleccionar una canción para crear o editar en el modo Song Edit.

1. Con la ejecución detenida, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 2 (SONG EDIT) para cambiar al modo Song Edit.

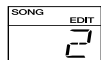
* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar la canción.

* También puede seleccionar la canción introduciendo el número con las teclas numéricas y pulsando [►/ENTER].

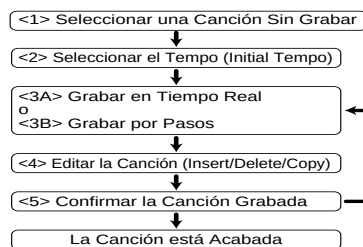


3. Deje de pulsar [SHIFT].



Antes de Empezar a Grabar

Cuando vaya a crear una nueva canción siga los pasos siguientes para grabarla.



<1> Seleccionar una Canción Sin Grabar

1. Cambie al modo Song Edit.

Con la ejecución detenida, pulse el Pad de Tecla 2 (SONG EDIT).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].



2. Seleccione la canción.

Mantenga pulsado [SHIFT] y haga girar el dial TEMPO / VALUE para seleccionar la canción.

* También puede seleccionar la canción introduciendo el número con las teclas numéricas y pulsando [►/ENTER].

Cuando se selecciona una canción sin grabar (una canción que no contiene datos) en la pantalla se muestra lo siguiente.

SONG	EDIT	MEASURE	PATTERN	TEMPO
	1	1	---	120



3. Deje de pulsar [SHIFT].



También puede borrar canciones grabadas con anterioridad y utilizarlas para grabar nuevas canciones.

Consulte “Borrar Canciones Que No Necesite (Song Clear)” (p. 70).

<2> Seleccionar el Tempo (Initial Tempo)

Ajusta el tempo inicial, el tempo básico que se utiliza para hacer sonar la canción.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [VOICE] (INIT TEMPO).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

PARAMETER	TEMPO
INIT	120

2. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el tempo inicial.

Cuando está ajustado a “OFF” la canción sonará con el tempo que se seleccione en ese momento.

3. Deje de pulsar [SHIFT].

* Puede comprobar los ajustes del tempo inicial en el modo Song Play.

* Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [VOICE] (INIT TEMPO).

Mientras mantenga pulsado [SHIFT] se mostrarán los ajustes del tempo inicial.

<3A> Grabar en Tiempo Real

Seleccione el patrón y grábelo mientras se está ejecutando.

- * Cuando grabe encima de una canción que ya ha sido grabada los nuevos datos que grabe sobrescribirán los datos grabados previamente, que se perderán.

1. Con la ejecución detenida, seleccione le primer patrón que va a grabar.

Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número de patrón.

- * También puede seleccionar el patrón introduciendo el número de patrón con las teclas numéricas y pulsando [►/ENTER].

SONG	MEASURE	PATTERN	TEMPO
EDIT	1	00	120



- ◆ Cuando quiera iniciar la grabación con la ejecución de un patrón de relleno, pulse [FILL] después de haber seleccionado el patrón.

		F00	
--	--	-----	--



2. Mantenga pulsado [REC] y pulse [START] para iniciar la grabación.

El primer patrón seleccionado empieza simultáneamente a sonar.

El indicador del tempo parpadea a cada tiempo del compás.

- * Cuando se selecciona un patrón de relleno, este suena hasta el final y, luego, la ejecución vuelve al patrón básico.
- * El mismo patrón sigue grabándose hasta que se selecciona el patrón siguiente.

3. Seleccione el siguiente patrón que va a grabar.

Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número del patrón.

- * También puede seleccionar el patrón introduciendo el número de patrón con las teclas numéricas y pulsando [►/ENTER].

- ◆ Puede grabar patrones de relleno pulsando [FILL] durante la grabación.

El patrón de relleno suena hasta el final y, luego, la ejecución vuelve al patrón básico.

Además, si pulsa [FILL] mientras está sonando el último tiempo de compás de un patrón podrá hacer que el patrón de relleno quede grabado desde el principio del patrón siguiente.

- * Aunque durante la grabación el patrón de relleno suene en el momento en que se pulsa [FILL], durante la reproducción el patrón de relleno suena al comienzo del patrón.

4. Repita el Paso 3 tantas veces como sea necesario para grabar la canción con patrones.

- * La grabación termina automáticamente después de 250 compases.

5. Pulse [STOP/CONT] para detener la grabación.

Grabar Utilizando un Interruptor de Pie

Si tiene un interruptor de pie conectado al DR-670 podrá utilizar el interruptor de pie para llevar a cabo las operaciones de [START], [STOP/CONT] y [FILL].

Para más información sobre cómo ajustar las funciones que controlará el interruptor de pie, consulte "Asignar Funciones a los Interruptores de Pie" (p. 77).

■ Utilizar la Función DPP con la Grabación en Tiempo Real

1. Pulse [DPP]; en la pantalla se mostrará "DPP".

PAD	DPP
-----	-----

2. Con la canción detenida, pulse el pad de tecla en el que está asignado el primer patrón que quiere grabar.
3. Mantenga pulsado [REC] y pulse [START] para iniciar la grabación.
El primer patrón seleccionado empieza simultáneamente a sonar.
El indicador del tempo parpadea a cada tiempo del compás.
4. Pulse una tecla de pad para seleccionar el siguiente patrón que va a grabar.
** También puede seleccionar patrones haciendo girar el dial TEMPO/VALUE o pulsando las teclas numéricas y [►/ENTER].*
5. Repita el Paso 4 cuando sea necesario.
6. Pulse [STOP/CONT] para detener la grabación.

■ Cambiar los Patrones Grabados

** Para cambiar el patrón del primer compás, seleccione el patrón con el que lo va a sustituir antes de realizar el Paso 1.*

1. Mantenga pulsado [REC] y pulse [START] para iniciar la Grabación en Tiempo Real.

El patrón ya pregrabado empieza a sonar.

El indicador del tempo parpadea a cada tiempo del compás.

2. Cuando llegue al compás anterior al patrón que quiere sustituir, seleccione el siguiente patrón que va a grabar.

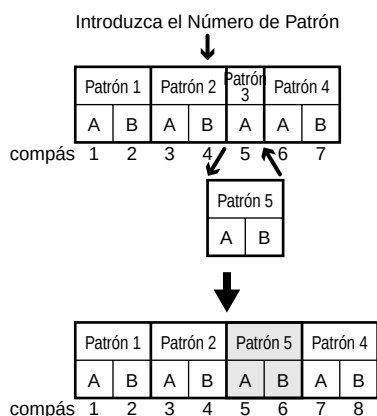
Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número del patrón.

** También puede seleccionar el patrón introduciendo el número de patrón con las teclas numéricas y pulsando [►/ENTER].*

◆ No se puede seleccionar con los pads de tecla cuando [DPP] está pulsado y la función DPP está activada.

3. Cuando haya terminado de grabar el patrón de reemplazo, pulse [STOP/CONT] para terminar la grabación.

** Si no introduce ningún número de patrón como patrón de reemplazo sonará el patrón que ya estaba grabado*



◆ Puede reemplazar el patrón que está sonando si pulsa [FILL] durante la grabación.

◆ Después de que el patrón de relleno suene hasta el final la grabación vuelve al patrón básico.

* Aunque durante la grabación el patrón de relleno suene en el momento en que se pulsa [FILL], durante la reproducción el patrón de relleno suena al comienzo del patrón.

■ Iniciar la Grabación en Tiempo Real Dentro de la Canción

Puede iniciar la Grabación en Tiempo Real desde otro punto cualquiera que no sea el principio de la canción.

Esto resulta conveniente cuando quiera insertar patrones en canciones muy largas.

1. Con la ejecución detenida, pulse [◀] [▶/ENTER] para especificar el compás en el que va a empezar la grabación.

* Si graba patrones de dos compases no podrá especificar el segundo compás de cada patrón.

Patrón 1	Patrón 2	Patrón 3	Patrón 4
A B	A B	A	A B
compás ① 2 ③ 4 ⑤ ⑥ 7	Compases que puede especificar		

2. Mantenga pulsado [REC] y pulse [START].

La grabación empieza desde el compás seleccionado en ese momento.

El indicador del tiempo parpadea a cada tiempo del compás.

3. Cuando llegue al compás anterior al patrón que quiere sustituir, seleccione el siguiente patrón que va a grabar.

Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número del patrón.

* También puede seleccionar el patrón introduciendo el número de patrón con las teclas numéricas y pulsando [▶/ENTER]

4. Cuando haya terminado de grabar el patrón de reemplazo, pulse [STOP/CONT] para finalizar la grabación.

* Si no introduce ningún número de patrón como patrón de reemplazo sonará el patrón que ya estaba grabado.

■ Añadir Patrones al Final de una Canción

Puede iniciar la Grabación en Tiempo Real al final de una canción grabada para añadir más patrones a la canción.

1. Con la ejecución detenida, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [▶/ENTER].

Esto le permitirá saltar hasta el compás posterior al último compás de la canción.

2. Seleccione un patrón para añadir.

Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número del patrón.

* También puede seleccionar el patrón introduciendo el número de patrón con las teclas numéricas y pulsando [▶/ENTER].

3. Mantenga pulsado [REC] y pulse [START].

La grabación empieza en el número de compás posterior al último compás de la canción mientras empieza a sonar el patrón adicional que ha seleccionado para grabar.

El indicador del tiempo parpadea a cada tiempo del compás.

* El mismo patrón continúa grabándose hasta que se selecciona el patrón siguiente.

4. Seleccione el siguiente patrón que va a grabar.

5. Repita el Paso 4 cuando sea necesario para grabar más patrones adicionales.

* La grabación termina automáticamente después de 250 compases.

6. Pulse [STOP/CONT] para detener la grabación

<3B> Grabar por Pasos

La Grabación por Pasos le permite grabar la canción especificando los patrones de uno en uno con el orden en que van a sonar.

1. **Con la ejecución detenida, pulse [REC].**
El DR-670 pasa al modo de Grabación por Pasos y el indicador de REC parpadea.
2. **Seleccione un patrón para grabar.**
Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el patrón.
Cuando pulse [►/ENTER], se grabará el patrón y el número de compás avanzará automáticamente.
* Cuando para introducir el número de patrón utilice las teclas numéricas, el patrón se grabará y el número de compás avanzará automáticamente en el momento en el que pulse [►/ENTER], después de haber introducido el número.
◆ No podrá seleccionar el patrón con los pads de tecla cuando [DPP] esté pulsado y la función DPP esté activada.
Después de haber pulsado un pad de tecla para seleccionar un patrón, pulse [►/ENTER], para ajustar ese patrón.
◆ Después de haber seleccionado el patrón puede seleccionar el patrón de relleno pulsando [FILL] y, luego, [►/ENTER].
* Durante la Grabación por Pasos no podrá cambiar a un patrón de relleno mientras se está grabando otro patrón.
3. **Repita el Paso 2 las veces que sean necesarias para grabar una canción con los patrones.**
4. **Pulse [STOP/CONT] para detener la grabación.**

Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [START] durante la Grabación por Pasos sonará el patrón seleccionado. Esto le permitirá comprobar el contenido de los patrones que va a grabar.

El patrón dejará de sonar cuando suelte [SHIFT].

* Si pulsa [START] sin tener pulsado [SHIFT] se inicia la Grabación en Tiempo Real.

■ Cambiar los Patrones Grabados

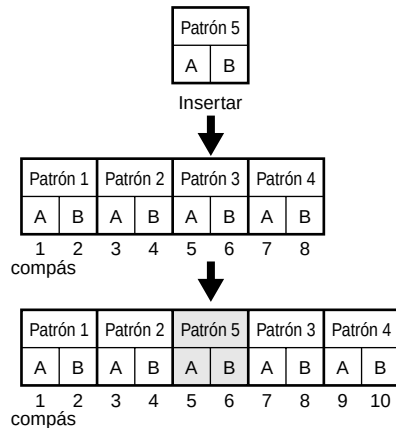
1. **Con la ejecución detenida, pulse [REC] para iniciar la Grabación por Pasos.**
El indicador de REC parpadea.
2. **Pulse [◀] [►/ENTER] para seleccionar el compás que contiene el patrón que va a cambiar.**
3. **Seleccione el patrón que va a cambiar.**
Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el patrón.
Cuando pulse [►/ENTER] se grabará el patrón y el número de compás avanzará automáticamente.
* Cuando para introducir el número de patrón utilice las teclas numéricas, el patrón se grabará y el número de compás avanzará automáticamente en el momento en el que pulse [►/ENTER] después de haber introducido el número.
4. **Repita el Paso 3 las veces que sean necesarias.**
5. **Cuando haya terminado de grabar el patrón de sustitución, pulse [STOP/CONT] para detener la grabación.**

■ Añadir Patrones al Final de la Canción

1. **Con la ejecución detenida, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [►/ENTER].**
Esto le permitirá saltar hasta el compás posterior al último compás de la canción.
2. **Pulse [REC] para iniciar la Grabación por Pasos.**
El indicador de REC parpadea.
3. **Seleccione el patrón que va a añadir.**
Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el patrón.
Cuando pulse [►/ENTER] se grabará el patrón y el número de compás avanzará automáticamente.
* Cuando para introducir el número de patrón utilice las teclas numéricas, el patrón se grabará y el número de compás avanzará automáticamente en el momento en el que pulse [►/ENTER] después de haber introducido el número.
4. **Repita el Paso 3 las veces que sean necesarias.**
5. **Cuando haya terminado de grabar los patrones adicionales, pulse [STOP/CONT] para finalizar la grabación.**

Añadir Patrones dentro la Canción (Insert)

Esta operación permite insertar un patrón en un punto dentro de la canción.



* Cuando el patrón que va a insertar tiene dos compases no puede insertar sólo un compás. Además, tampoco puede insertar ningún tipo de material entre los compases de un patrón de dos compases que se está grabando.

1. Con la ejecución detenida, pulse [◀] [▶/ENTER] para especificar el compás en el que va a insertar el patrón.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [1] (INSERT).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

3. Seleccione el patrón que va a insertar.

Continúe manteniendo pulsado [SHIFT] y haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el número de patrón. Pulse [▶/ENTER] para ajustar ese número de patrón.

* También puede introducir el número de patrón manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando las teclas numéricas. Cuando ya haya decidido el patrón que quiere pulse [▶/ENTER] para ajustarlo.

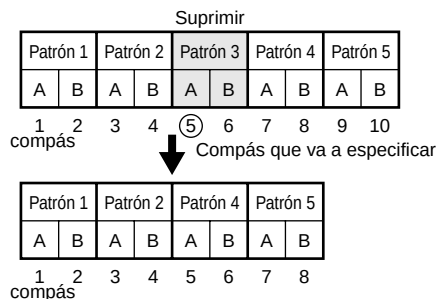
Se inserta el patrón y, cuando la operación ha terminado, se muestra "DONE" en pantalla.

4. Cuando haya terminado la operación de inserción, suelte [SHIFT].

* Para cancelar la operación, deje de pulsar [SHIFT].

Suprimir Patrones (Delete)

Esta operación permite suprimir en las canciones patrones que no necesita.



1. Con la ejecución detenida, pulse [◀] [▶/ENTER] para especificar el compás que va a suprimir.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [2] (DELETE).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

3. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], pulse [▶/ENTER].

Se suprime el patrón y, cuando la operación ha terminado, se muestra "DONE" en pantalla.

4. Cuando haya terminado la operación de suprimir, suelte [SHIFT].

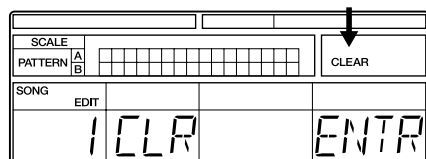
* Para cancelar la operación, deje de pulsar [SHIFT].

Borrar Canciones que No Necesita (Song Clear)

Esta operación borra el contenido de la Canción seleccionada en ese momento.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [3] (CLEAR).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].



2. Si está seguro de que desea borrar la canción, pulse [►/ENTER]. mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT].

Se borra la canción y, cuando la operación ha terminado, se muestra "DONE" en pantalla.

3. Cuando haya terminado de borrarse la canción, suelte [SHIFT].

* Si aún no se ha grabado el patrón seleccionado (no contiene datos grabados), en la pantalla se mostrará "DATA EMPT" y no se ejecutará la operación de borrar. Si esto ocurre, primero deje de pulsar [SHIFT] y vuelva a realizar el procedimiento desde el principio.

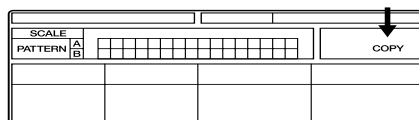
Copiar Canciones

Esta operación permite copiar en otra Canción el contenido de la Canción seleccionada en ese momento.

* Tenga en cuenta que, cuando se graba una canción en un destino de copia, los datos que había en ese destino de copia se pierden.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [4] (COPY).

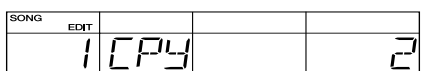
* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].



2. Seleccione el número de la canción destino de la copia.

Mantenga pulsado [SHIFT] y haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar la canción y, luego, pulse [►/ENTER] para confirmar la selección.

* También puede introducir el número de canción pulsando las teclas numéricas y, luego, seleccionar la canción pulsando [►/ENTER].



Fuente de la copia

Destino de la copia

3. Si está seguro de que quiere copiar la canción, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [►/ENTER].

Se copia la canción y, cuando la operación ha terminado, se muestra "DONE" en pantalla.

4. Cuando haya terminado de copiarse la canción, suelte [SHIFT].

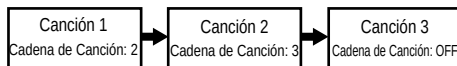
* Si aún no se ha grabado la canción que va a copiar (no contiene datos grabados), en la pantalla se mostrará "DATA EMPT" y no se ejecutará la operación de copiar. Si esto ocurre, primero deje de pulsar [SHIFT] y vuelva a realizar el procedimiento desde el principio.

* Para cancelar la operación, deje de pulsar [SHIFT].

Conectar Varias Canciones en una Canción (Song Chain)

Puede ejecutar varias canciones en una sola secuencia conectada. A esta función se le llama “Cadena de Canciones” (Song Chain).

A cada canción se le asigna el número de la canción que va a sonar a continuación –de este modo puede encadenar hasta 100 canciones.



El procedimiento para realizar los ajustes de la Cadena de Canciones para la canción seleccionada en ese momento es el siguiente.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [6] (CHAIN).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

PARAMETER	VALUE
CHN	OFF

2. Seleccione la siguiente canción que va a sonar.

Mantenga pulsado [SHIFT] y haga girar el dial TEMPO / VALUE para seleccionar el número de la canción.

* También puede introducir el número de canción pulsando las teclas numéricas y, luego, seleccionar la canción pulsando [▶/ENTER].

En la última canción que va a sonar de la secuencia ajuste la Cadena de canciones (CHN) a “OFF”.

3. Repita los Pasos 1 y 2 las veces que sean necesarias hasta que haya completado la cadena de canciones.

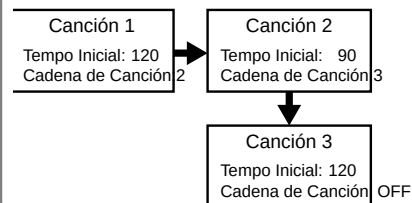
4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, suelte [SHIFT].

* [▶/ENTER].



Crear Canciones que Presentan Cambios de Tempo

Puede utilizar la función de Cadena de Canciones (Song Chain) para crear canciones que presenten cambios en el tempo. Cree canciones para colocarlas justo antes y después del cambio de tempo, realizando los ajustes de tempo inicial que sean necesarios para cada canción. Si utiliza la función de Cadena de Canciones (Song Chain) para conectar la ejecución de dos canciones podrá crear una ejecución en la que el tempo cambie en medio de la canción.



Capítulo 5 Ejecutar Canciones (Modo Song Play)

En el modo Song Play puede hacer sonar las canciones que ha creado.

- ◆ Para cambiar al modo Song Play, mantenga pulsado [SHIFT] mientras la ejecución está detenida y pulse el Pad de Tecla 1 (SONG PLAY).



Ejecutar Canciones

1. Seleccione una canción para hacerla sonar.

Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar la canción.

- * También puede introducir el número de canción pulsando las teclas numéricas y, luego, seleccionar la canción pulsando [►/ENTER].

SONG	MEASURE	PATTERN	TEMPO
1	1	001	120



- * Si la canción seleccionada no contiene datos en la pantalla se muestra lo siguiente

SONG	MEASURE	PATTERN	TEMPO
1	1	-----	120



2. Pulse [START].

La canción suena desde el principio.

El indicador del tempo parpadea a cada tiempo del compás y en la pantalla se muestra el compás que está sonando en ese momento.

PAD		DRUM A	
SCALE	▼	▼	▼
PATTERN	A	B	
SONG	MEASURE	PATTERN	TEMPO
1	1	001	120

Compás Patrón

3. Pulse [STOP/CONT] para detener la canción.

Si vuelve a pulsar [STOP/CONT] la canción vuelve a empezar a sonar desde el punto en que la detuvo.

- * Puede cambiar los ajustes del tempo, incluso mientras suena una canción, manteniendo pulsado [TAP TEMPO] y haciendo girar el dial TEMPO/VALUE o pulsando [TAP TEMPO] a intervalos rítmicos

Iniciar una Canción desde un Punto Que No Sea el Principio

Puede hacer que una canción empiece a sonar desde un compás determinado. Esto resulta conveniente cuando quiera hacer que una canción que contenga muchos compases empiece a sonar desde algún punto de dentro de la canción.

1. Con la ejecución detenida, pulse [◀] [▶/ENTER] para especificar el compás de inicio.

SONG	MEASURE	PATTERN	TEMPO
1	10	001	120

↑

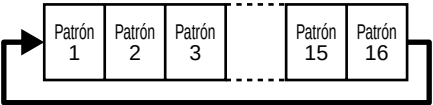
- ◆ Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [◀] para saltar hasta el primer compás de la canción.
- Cuando ajuste una canción como parte de una cadena puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [▶/ENTER] para saltar hasta la canción siguiente.

2. Pulse [STOP/CONT].

La canción empieza a sonar desde el compás especificado.

Repetir Ejecuciones de Canciones (Song Repeat)

Puede hacer que las canciones suenen repetidas veces. A esta función se le llama “Repetición de Canciones” (Song Repeat).



1. Con la ejecución detenida, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [7] (REPEAT).
- * Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

PARAMETER	VALUE
RPT	OFF

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y haga girar el dial TEMPO/VALUE para ajustar la función Song Repeat a “On” o a “Off”.
- Cuando la función está activada (ajustada a “On”) en la pantalla se muestra “SONG REPEAT”.

SONG REPEAT

3. Deje de pulsar [SHIFT].
- * Los ajustes de la función Song Repeat no se guardan cuando se apaga el RD-670. Cada vez que se apaga la unidad la función Song Repeat se desactiva.

Ejecutar Varias Canciones en Una Secuencia (Song Chain)

En la pantalla se muestra “SONG CHAIN” cuando la canción seleccionada en ese momento se ha especificado en la “Cadena de Canciones” (Song Chain) (p. 71).

SONG CHAIN

■ Comprobar los Ajustes de la Cadena de Canciones

Puede confirmar los ajustes de Song Chain (CHN) en el modo Song Play.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [6] (CHAIN).

Si sigue manteniendo pulsado [SHIFT] en la pantalla se mostrará lo siguiente.

PARAMETER	VALUE
CHN	2

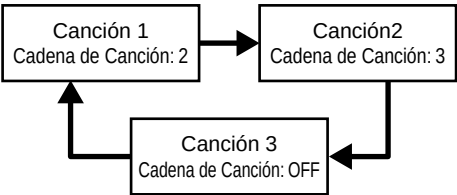


Para saber cómo debe realizar los ajustes para la función Song Chain, consulte “Conectar Varias Canciones en Una Secuencia (Song Chain)” (p. 71).

Crear Ejecuciones Combinando las Funciones de Repetición y Cadena de Canciones

Puede hacer sonar repetidas veces ejecuciones de varias canciones ajustando Song Repeat a “ON” para canciones a las que se haya aplicado la función Song Chain.

Song Repeat: ON



Comprobar el Tempo Inicial de Una Canción

Puede comprobar el ajuste del Tempo Inicial (INIT) para una canción en el modo Song Play.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [VOICE] (INIT TEMPO).

Si sigue manteniendo pulsado [SHIFT] en la pantalla se mostrará lo siguiente.

PARAMETER	TEMPO
INIT	120



Para saber cómo realizar los ajustes del Tempo Inicial, consulte “Seleccionar el Tempo (Initial Tempo)” (p. 64).

* Si cambia los ajustes del tempo después de haber seleccionado una canción, la ejecución suena con el tempo cambiado cuando se inicia la canción. Si quiere recuperar el tempo inicial, vuelva a seleccionar la canción.

Utilizar un Interruptor de Pie para Hacer Sonar Canciones

Si tiene un interruptor de pie conectado al RD-670 podrá utilizarlo para llevar a cabo las operaciones de [START] y [STOP / CONT].

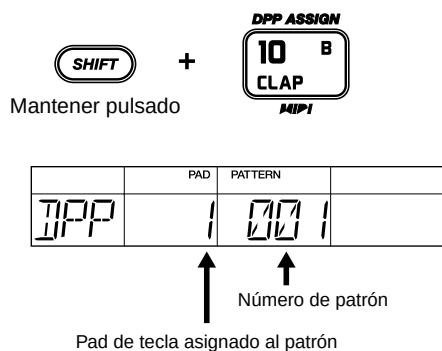
Para más información sobre cómo ajustar las funciones que controlará el interruptor de pie, consulte “Asignar Funciones a los Interruptores de Pie” (p. 77).

Capítulo 6 Asignar Patrones a los Pads de Tecla (Modo DPP Assign)

A continuación le explicamos cómo puede asignar patrones a los pads de tecla (1-16) para la función DPP (Hacer Sonar Patrones Directamente).

1. Con la ejecución detenida, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el pad de Tecla 10 (DPP ASSIGN).

El DR-670 cambia al modo DPP Assign.



2. Pulse un pad de tecla al que desee asignar un patrón.

3. Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el patrón.

* También puede introducir el número del patrón con las teclas numéricas. Cuando haya introducido el número, pulse [►/ENTER] para ajustar ese número.

4. Repita los Pasos 2 y 3 las veces que sean necesarias.

5. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 5 (PATTERN PLAY).

El DR-670 cambia al modo Pattern Play.

La función DPP (Hacer Sonar Patrones Directamente) se activa automáticamente permitiéndole la utilización de esta función.

También puede comprobar los ajustes de DPP Assign en el modo Pattern Play.

1. Estando en el modo Pattern Play, pulse [DPP] para activar la función DPP.
2. Pulse [VOICE]; la asignación de patrones para los pads de tecla de la función DPP se mostrará mientras mantenga pulsado [VOICE].

PARAMETER	VALUE
PD 1	001

Número de Pad

Número de Patrón

3. Para comprobar otro pad, continúe manteniendo pulsado [VOICE] y pulse el pad que quiere comprobar.

Capítulo 7 Personalizar su Configuración (Modo Utility)

En el modo Utility (UTL) puede realizar los ajustes siguientes.

- Cambiar el ajuste de las partes de percusión y las partes de bajo para que suenen o se enmudezcan (Output Part)
- Asignar funciones a los interruptores de pie (Foot Switch)
- Cambiar el intervalo del redoble (Roll Type)
- Cambiar los ajustes del flam (Flam Interval, Flam Ratio)
- Ajustar la sensibilidad del pad de tecla (Pad Sens)
- Cambiar los ajustes del metrónomo (Click Level, Click Beat)
- Afinar la parte de bajo (Master Tune)

Procedimiento

1. Con la ejecución detenida, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Pad de Tecla 13 (UTILITY).

El DR-670 cambia al modo Utility.

	PARAMETER	VALUE
UTL	OUTPART	ALL

2. Pulse [◀] [▶]/ENTER para seleccionar el parámetro cuyos ajustes quiere cambiar

   	OUTPART	(Output Part)
	FT SW 1	(Foot Switch 1)
	FT SW 2	(Foot Switch 2)
	ROLLTYPE	(Roll Type)
	FLMINT	(Flam Interval)
	FLMRATI	(Flam Ratio)
	PADSSENS	(Pad Sensitivity)
	CLKLVL	(Click Level)
	CLKBEAT	(Click Beat)
	MSTTUNE	(Master Tune)

3. Haga girar el dial TEMPO/VALUE para cambiar el valor del ajuste.
4. Repita los Pasos 2 y 3 cuando sea necesario.

Cambiar el Sonido/ Enmudecimiento de las Partes de Percusión y las Partes de Bajo (Output Part)

	PARAMETER	VALUE
UTL	OUTPART	ALL

ALL: Suenan tanto la parte de percusión como la parte de bajo

DRUM: Suenan la parte de percusión y se enmudece la parte de bajo

BASS: Suenan la parte de bajo y se enmudece la parte de percusión

* Los ajustes de Output Part no quedan guardados. Cada vez que se apaga el RD-670 la función vuelve al ajuste "ALL".

Asignar Funciones a los Interruptores de Pie

Puede ajustar las funciones que se controlarán con los Interruptores de Pie 1 y 2.

Interruptor de Pie 1

		PARAMETER	VALUE
UTL	FT	SW	1START

Interruptor de Pie 2

		PARAMETER	VALUE
UTL	FT	SW	2FILL

STRT:

Se utiliza para iniciar el patrón o la canción desde el principio y para detener el patrón o la canción.

Las mismas operaciones pueden realizarse pulsando [START] y [STOP/CONT].

FILL:

Cambia al patrón de relleno.

La misma operación puede realizarse pulsando [FILL].

CONT:

Controla el Inicio/Detención de la ejecución.

La misma operación puede realizarse pulsando [STOP/CONT].

RSET:

Reinicia la canción o el patrón (salta hasta el principio).

La misma operación puede realizarse manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [◀].

REC:

Inicia la Grabación en Tiempo Real.

La misma operación puede realizarse manteniendo pulsado [REC] y pulsando [START].

* Está disponible en el modo Pattern Edit y en el modo Song Edit.

CHAS:

Cuando la función DPP está desactivada, esta función selecciona un patrón un número mayor que el patrón seleccionado en ese momento. Si en ese momento está

seleccionado el Patrón Número 400 el siguiente patrón que se selecciona es el Patrón Número 1.

Cuando la función DPP está activada, esta función selecciona un pad un número mayor que el patrón seleccionado en ese momento. Si en ese momento está seleccionado el Pad Número 16 el siguiente pad que se selecciona es el Pad Número 1.

* Está disponible en el modo Pattern Play.

PD1-PD16, PD G, PD D, PD A, PD E:

Se llevan a cabo las mismas operaciones que pulsando los pads que llevan esos números o letras especificados (1-16, G, D, A E).

Funciona según la función del pad seleccionada en ese momento (DRUM A, DRUM B, BASS, DPP).

Cambiar los Ajustes del Redoble (Roll Type)

Ajusta la duración de las notas de los redobles.

		PARAMETER	VALUE
UTL	ROL	TYPE	16

32

(fusa)

16^m

(Tresillo de semicorchea)

16

(semicorchea)

8^m

(Tresillo de corchea)

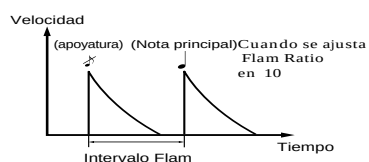
8

(corchea)

Cambiar los Ajustes de Flam

Si cambia los ajustes de Flam Interval (intervalo del flam) y de Flam Ratio (velocidad del flam) podrá cambiar el modo en que suena el flam.

* Al cambiar los ajustes del flam sólo se cambia el modo en que suenan los flams en los patrones que ya se han grabado.



Flam Interval (0-31)

Ajusta el espacio de tiempo entre los dos sonidos que componen el flam. Cuando está ajustado a 0 no se produce ningún flam.

		PARAMETER	VALUE
UTL	FLMINT		12

Flam Ratio (0-10)

Ajusta la fuerza relativa (velocidad) del primer y el segundo golpe de baqueta. Cuando está ajustado a 0 no suena ninguna apoyatura.

		PARAMETER	VALUE
UTL	FLMRATI		5

Ajustar la Sensibilidad del Pad de Tecla (Pad Sens)

Cuanto más bajo sea el valor que seleccione, menor será la sensibilidad. Aunque esto significa que los acentos fuertes no podrán obtenerse a no ser que se pulsen los pads con una gran cantidad de fuerza, también es cierto que así es más fácil crear cambios sutiles.

La sensibilidad aumenta a medida que se incrementa el valor. Aunque esto le permite añadir acentos más fuertes incluso si los pads se pulsan con suavidad, también es verdad que resulta más difícil realizar cambios sutiles.

Ajustes disponibles: 0-10

		PARAMETER	VALUE
UTL	PADSENS		5

Cambiar los Ajustes del Metrónomo

Click Level (0-15)

Ajusta el volumen del metrónomo durante la Grabación en Tiempo Real de los patrones.

		PARAMETER	VALUE
UTL	CLKLVL		15

Click Beat

Ajusta el tiempo de compás del metrónomo durante la Grabación en Tiempo Real de los patrones.

		PARAMETER	VALUE
UTL	CLKBEAT		4

8: corchea

4: negra

Afinar la Parte de Bajo

Ajusta la afinación básica para la parte de bajo.

* Las partes de percusión no pueden cambiarse.

Ajustes disponibles: 438-445

		PARAMETER	VALUE
UTL	MSTTUNE		440

* La afinación del sonido que está sonando no cambia. El ajuste tiene efecto a partir del sonido que suena después de haber realizado los ajustes

Capítulo 8 Crear Sus Propios Kits de Percusión Favoritos (Modo Drum Kit Edit)

En el modo Drum Kit Edit puede seleccionar instrumentos de percusión y de bajo, cambiar el modo en que suenan y realizar otros cambios en los ajustes del kit de percusión para crear hasta 64 kits de percusión del Usuario nuevos.

- ◆ **Para cambiar al modo Drum Kit Edit, mantenga pulsado [SHIFT] mientras la ejecución está detenida y pulse el Pad de Tecla 9 (DRUM KIT EDIT).**

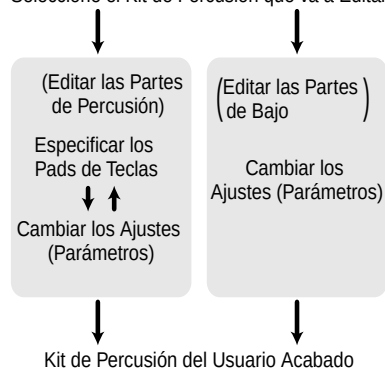


DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	A	13	INST KC36

Antes de Cambiar los Ajustes (Editing)

Utilice el procedimiento siguiente para cambiar (editar) los ajustes del kit de percusión.

Seleccione el Kit de Percusión que va a Editar



* De fábrica, los kits de percusión del Usuario (65-128) contienen los mismos ajustes que los kits de percusión de Preset (1-64).

■ Seleccionar el Kit de Percusión que va a Editar

No puede editar los kits de percusión de Preset.

Si quiere basar un nuevo kit en un kit de percusión de Preset, primero deberá copiar ese kit de Preset en un kit de percusión del Usuario y, luego, editarlo a su gusto.

Para saber cómo deben copiarse los kits de percusión, consulte “Copiar Kits de Percusión” (p. 84).

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [DRUM A/B] (DRUM KIT).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

2. Mientras sigue manteniendo pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el kit de percusión que va a editar.

3. Deje de pulsar [SHIFT].

■ Procedimiento de Edición

1. Si edita una parte de percusión, pulse [DRUM A/B] para especificar el Banco de Percusión A o B. Si edita una parte de bajo, pulse [BASS] para especificar la parte de bajo.

2. Si edita una parte de percusión, especifique el pad de tecla que va a editar pulsando ese pad de tecla.

Este paso no es necesario si está editando una parte de bajo.

* No se pueden editar pads de tecla individuales para la parte de bajo.

3. Pulse [◀] [▶/ENTER] para especificar el ajuste (parámetro) que quiere cambiar.

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	A	INST	36

4. Haga girar el dial TEMPO/VALUE para cambiar el valor del ajuste.
5. Repita los Pasos 3 y 4 cuando sea necesario.

Si está editando partes de percusión, empiece desde el Paso 2 si edita otros pads de tecla.

Editar las Partes de Percusión

■ Seleccionar los Sonidos Asignados a los Pads de Tecla (Instrument)

Selecciona los instrumentos que se van a asignar a los pads de tecla.

Para más información sobre los instrumentos que pueden seleccionarse, consulte “Lista de Instrumentos/Tones de Bajo” (p. 97).

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	A	INST	1

* No puede seleccionar tones de bajo para las partes de percusión.

■ Ajustar el Volumen (Level)

Ajusta el volumen (el nivel) de cada instrumento. La velocidad (la fuerza que utilice para pulsar los pads de tecla) varía dentro de la gama de nivel que ajuste aquí.

Ajustes disponibles: 0-15

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	A	LV	15

■ Ajustar la Afinación (Pitch)

Ajusta la afinación de cada instrumento en unidades de 10 cents.

Ajustes disponibles: -1200 - +1200

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	A	PITCH	0

Valores Positivos (+):

La afinación aumenta a medida que se incrementa el valor; un aumento de 100 cents aumenta la afinación en medio paso (un semitono).

0: Se utiliza la afinación original.

Valores Negativos (-):

La afinación se reduce a medida que se incrementa el valor; un aumento de 100 cents reduce la afinación en medio paso (un semitono).

■ Alargar y Acortar la Reverberación (Decay)

Este parámetro permite alargar y acortar la reverberación del sonido (caída del sonido) de cada instrumento.

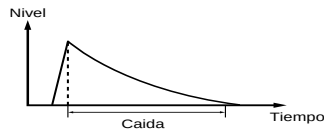
Ajustes Disponibles: -32- +31

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	A	DECAY	0

Valores Positivos (+): A medida que el valor se incrementa la caída del sonido se alarga en relación con la caída original del sonido.

0: Se utiliza el tiempo de caída original del sonido.

Valores Negativos (-): A medida que el valor se incrementa la caída del sonido se acorta en relación con la caída original del sonido.



* Con algunos instrumentos puede parecer que la cantidad de cambio cuando se utilizan ajustes positivos es muy pequeña.

■ Obtener Cambios Tonales Relativos a la Posición del Golpeo (Nuance)

En la percusión el tone cambia dependiendo del lugar en el que golpee el instrumento. Por ejemplo, si hace sonar un plato, el tone alrededor del centro es diferente del tone en los extremos del plato. Puede cambiar los ajustes de Nuance de los instrumentos que en la “Lista de Instrumentos / Tones de Bajo” (p. 97) presentan * o ** añadido junto al nombre. Los ajustes de Nuance le permitirán obtener cambios tonales relativos a la posición en la que se golpea el instrumento.

Valores del ajuste: -7 - +7

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	A	NUANCE	0

Instrumentos que Presentan un Asterisco (*)

Valores Positivos (+): A medida que el valor se incrementa aumentan los componentes de frecuencias bajas del sonido (sonido originado al golpear cerca del centro).

0: Matiz original

Valores Negativos (-): A medida que el valor se incrementa disminuyen los componentes de frecuencias bajas del sonido (sonido originado al golpear la parte exterior).



Instrumentos que Presentan Doble Asterisco (**) (Charles, Plato Ride, etc.)

Valores Positivos (+): A medida que el valor se incrementa parece que el sonido provenga cada vez más del interior (sonido originado al golpear la parte interior).

0: Matiz original

Valores Negativos (-): A medida que el valor se incrementa parece que el sonido provenga cada vez más del exterior (sonido originado al golpear la parte exterior).



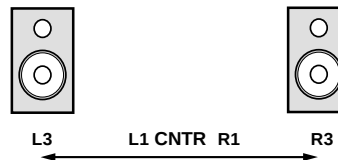
Los ajustes de Nuance no están disponibles para los instrumentos que no están marcados con uno o dos asteriscos (*, **).

■ Ajustar la Posición del Sonido (Pan)

Ajusta la colocación (panoramización) de cada instrumento. Dispone de siete valores de ajuste.

Valores del ajuste: L3-CNTR-R3

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
P	8	PAN	CNTR



* * Los ajustes de Pan no están disponibles para los instrumentos que en la “Lista de Instrumentos / Tones de Bajo” (p. 97) están marcados con tres asteriscos (***).

■ Determinar Si el Sonido Se Superpone o No (Assign Type)

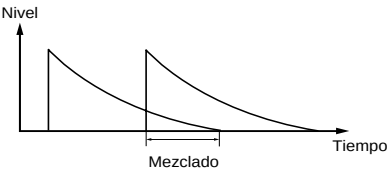
Ajusta el modo en que suenan los instrumentos (el tipo de asignación) cuando ya hay uno o más instrumentos sonando.

Ajustes del Ajuste: POLY, EX1P-EX7P, MONO, EX1M-EX7M

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	A	10	ASSIGN POLY

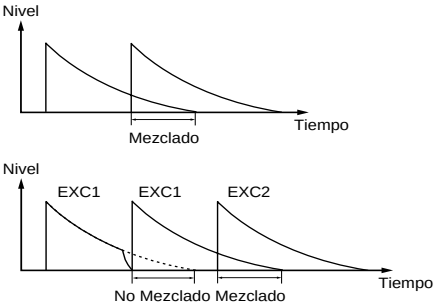
POLY

Cuando un instrumento suena de forma continua, el nuevo sonido se superpone al instrumento que sonaba con anterioridad sin que el sonido anterior de ese instrumento deje de sonar. Resulta efectivo con los platos y otros instrumentos que presentan tiempos de caída del sonido largos.



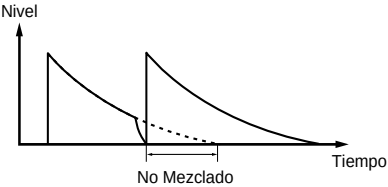
EX1P (POLY EXC1)-EX7P (POLY EXC7)

Pueden superponerse los sonidos del mismo instrumento, pero no puede superponerse el sonido de otro instrumento que comparta el mismo número (EX*P). Resulta efectivo con sonidos que normalmente no se escuchan al mismo tiempo (como, por ejemplo, los sonidos del charles abierto y cerrado), pero que producen sonidos que se superponen cuando uno de ellos se hace sonar consecutivamente.



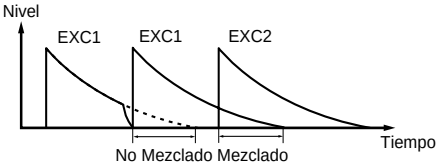
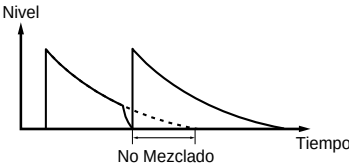
MONO

Cuando el sonido de un instrumento suena de forma continua, el sonido anterior se detiene cuando suena un nuevo sonido.



EX1M (MONO EXC1)-EX7M (MONO EXC7)

Los sonidos de los instrumentos con el mismo número (EX*M) no se superponen. Ni tan siquiera cuando suenan de forma continua, los sonidos de los instrumentos con el mismo número no se superponen. Resulta efectivo con sonidos que normalmente no suenan simultáneamente como, por ejemplo, los sonidos largos y cortos de Güiro.



Editar la Parte de Bajo

■ Seleccionar el Tone (Bass Tone)

Selecciona el tone para la parte de bajo (el tone de bajo). Para más información sobre los tones de bajo que puede seleccionar, consulte la “Lista de Instrumentos/Tones de Bajo” (p. 97).

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	---	TONE	FNG2

* No puede seleccionar instrumentos de percusión para utilizarlos en las partes de bajo.

■ Ajustar el Volumen (Level)

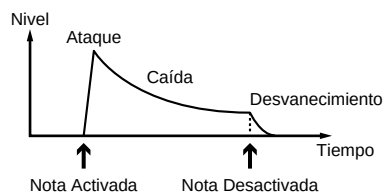
Ajusta el volumen (nivel). La velocidad (la fuerza que utilice para pulsar los pads de tecla) varía dentro de la gama de nivel que ajuste aquí.

Ajustes Disponibles: 0–15

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	---	LVL	15

■ Ajustar la Envolvente (Attack, Decay, Release)

Ajusta la envolvente del sonido de bajo.



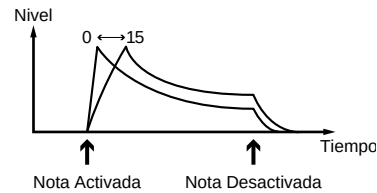
Definición en la Subida del Sonido (Attack)

Ajustes Disponibles: 0–15

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	---	ATCK	0

0: Matiz original.

1-15: El ataque se vuelve menos pronunciado a medida que aumenta el valor.



Tiempo de Caída del Sonido (Decay)

Ajustes Disponibles: -31– +31

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	---	DECY	0

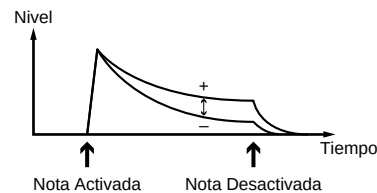
Valores Positivos (+)

Cuanto más se incrementa el valor, más se reduce la caída del sonido en relación con la caída original.

0: Matiz original.

Valores Negativos (-):

Cuanto más disminuye el valor, más se acelera la caída del sonido en relación con la caída original.



Tiempo de Caída del Sonido Después de Desactivar la Nota (Release)

Ajustes Disponibles: -7- +7

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	---	REL5	0

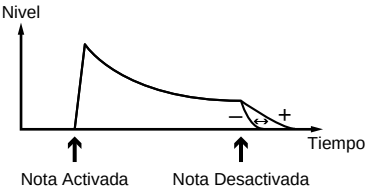
Valores Positivos (+):

El desvanecimiento se alarga con respecto al original a medida que se incrementa el valor.

0: Matiz original.

Valores Negativos (-):

El desvanecimiento se acorta con respecto al original a medida que se incrementa el valor.

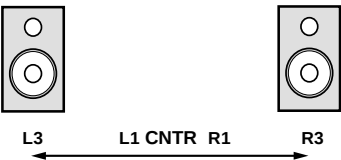


■ Posicionar el Sonido (Pan)

Ajusta la localización del sonido. Dispone de siete niveles de ajuste.

Ajustes Disponibles: L3-CNTR-R3

DRUM KIT EDIT	PAD	PARAMETER	VALUE
72	---	PAN	CNTR



Copiar Kits de Percusión

Con este procedimiento puede copiar el kit de percusión seleccionado en ese momento en uno de los kits de percusión del Usuario (65-128).

* Si el kit de percusión que quiere copiar no es el que está seleccionado en ese momento, seleccione primero el kit de percusión que quiere copiar antes de seguir con este procedimiento.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [4] (COPY).

* Continúe manteniendo pulsado [SHIFT].

PAD		DRUM A
SCALE		
PATTERN	A B	
DRUM KIT EDIT		
1	COPY	65

Fuente de la copia Destino de la copia

2. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar el destino de la copia del kit de percusión.

* No puede seleccionar los kits del 1 al 64 (kits de percusión de Preset).

3. Si está seguro de que quiere copiar el kit de percusión, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [►/ENTER].

Se inicia el proceso de copiado del kit de percusión.

* Para cancelar la operación, suelte [SHIFT].

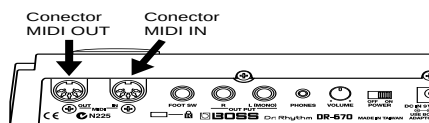
Capítulo 9 Conectar y Utilizar Aparatos MIDI Externos (Modo MIDI)

¿Qué es MIDI?

MIDI (Interface Digital para Instrumentos Musicales) es una prestación estándar que permite intercambiar datos de ejecución y otras informaciones entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. Una vez haya utilizado los cables MIDI para conectar aparatos equipados con conectores MIDI, cada aparato podrá enviar datos a cualquiera de los otros aparatos y también podrá recibir datos procedentes de cualquiera de los otros aparatos.

Conectores MIDI

El DR-670 dispone de un conector MIDI IN y un conector MIDI OUT.



MIDI IN

Recibe datos desde un aparato MIDI externo. Conéctelo al conector MIDI OUT del aparato MIDI externo.

MIDI OUT

Transmite los datos del DR-670. Conéctelo al conector MIDI IN del aparato MIDI externo.

Tabla de MIDI Implementado

Para poder intercambiar datos MIDI, los datos MIDI transmitidos por los aparatos deben ser comunes a ambos. El manual del usuario de cualquier aparato MIDI siempre incluye un Cuadro de MIDI Implementado, que le permite comprobar rápidamente la compatibilidad de ese aparato con otros aparatos MIDI. Si compara los Cuadros de MIDI Implementado de cada uno de los aparatos que está utilizando podrá confirmar que tipos de datos pueden intercambiarse.

* También hay disponible una publicación titulada "MIDI Implementado". En ella se proporciona información detallada de cómo se ha implementado MIDI en esta unidad. Si necesitara esta publicación (como, por ejemplo, para intentar programar a nivel de bytes) contacte con el Centro de Atención Roland o con el distribuidor autorizado de Roland más cercanos.

Sobre el Modo MIDI

Con el DR-670 puede utilizar los datos MIDI para realizar las siguientes operaciones.

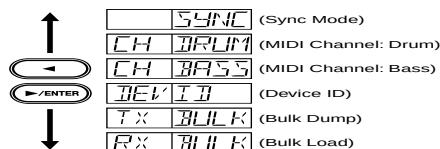
- Sincronizar las ejecuciones con una grabadora digital o con un secuenciador MIDI.
- Utilizar un aparato MIDI para hacer sonar el DR-670 y utilizar el DR-670 para hacer sonar un aparato MIDI externo.
- Transmitir datos desde el DR-670 hasta un aparato MIDI externo y hacer que los datos transmitidos vuelvan hasta el DR-670. En el modo MIDI puede realizar los ajustes de parámetros necesarios para manejar los datos MIDI. En el modo MIDI también puede transmitir datos.
- Para cambiar al modo MIDI, mantenga pulsado [SHIFT] mientras la ejecución está detenida y pulse el Pad de Tecla 14 (MIDI).



		PARAMETER	VALUE
MIDI		SYNC	AUTO

■ Procedimiento

1. Cambie al modo MIDI.
2. Pulse [◀] [▶]/ENTER para seleccionar el parámetro que va a ajustar.



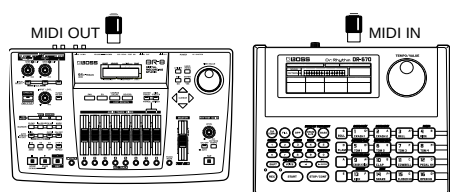
3. Haga girar el dial TEMPO/VALUE para cambiar los valores en las pantallas de ajuste de Sync Mode, MIDI Channel (Drum) y Device ID.

Sincronizar Ejecuciones con una Grabadora Digital o con un Secuenciador MIDI (Sync Mode)

Puede sincronizar las ejecuciones del DR-670 con grabadoras digitales, secuenciadores MIDI, cajas de ritmos y otros aparatos similares.

Unidad maestra y unidad esclava

Cuando sincronice dos o más aparatos, uno funcionará como unidad maestra y todos los demás como unidades esclavas (dependientes).



Unidad Maestra

Unidad Esclava (DR-670)

Cuando se inicia o se detiene el aparato maestro se transmite un mensaje MIDI para esa operación. Entonces, la unidad o unidades esclavas (dependientes) empiezan a funcionar o se detienen dependiendo del tipo de mensaje MIDI que se haya transmitido.

Además, el aparato maestro transmite datos de reloj correspondientes al tempo y los aparatos esclavos sincronizarán su funcionamiento con este reloj.

Otros datos que se transmiten desde el aparato maestro hasta los aparatos esclavos incluyen los números de canciones (Selección de Canciones) y la posición de las ejecuciones de las canciones (Indicador de Posición de las Canciones).

Datos Sincronizados con el RD-670

Durante la sincronización con el DR-670 se utilizan los siguientes mensajes MIDI.

- Mensajes de Inicio
- Mensajes de Reloj
- Mensajes de Continuidad
- Mensajes de Selección de Canciones
- Mensajes de Detención
- Mensajes Indicadores de la Posición de las Canciones

* Para más información sobre los mensajes MIDI que utilizan los aparatos que está conectando, consulte el manual del usuario de cada aparato.

■ Ajustar Sync Mode

Selecciona si el DR-670 va a ser la unidad maestra o la unidad esclava (dependiente) en el modo de sincronización (Sync Mode).

		PARAMETER	VALUE
MIDI		SYNC	AUTO

AUTO:

Las unidades maestra y esclava cambian de forma automática.

Mientras que el DR-670 normalmente funciona como unidad maestra, cuando se detiene la ejecución y le llega un mensaje de Inicio desde un aparato MIDI externo, el DR-670 pasa automáticamente a ser la unidad esclava.

INT:

El DR-670 funciona como unidad maestra.

Con el DR-670 se hace que se inicien y se detengan las ejecuciones. Las ejecuciones suenan con el tempo que se ha ajustado en el DR-670.

MIDI:

El DR-670 funciona como unidad esclava.

El DR-670 empieza a funcionar y se detiene según los mensajes que le llegan desde un aparato MIDI externo. Las ejecuciones se sincronizan con los mensajes de Reloj transmitidos por el aparato MIDI externo.

* Los ajustes de Sync Mode no quedan guardados. Cuando se apaga el DR-670 la función siempre queda ajustada a "AUTO".

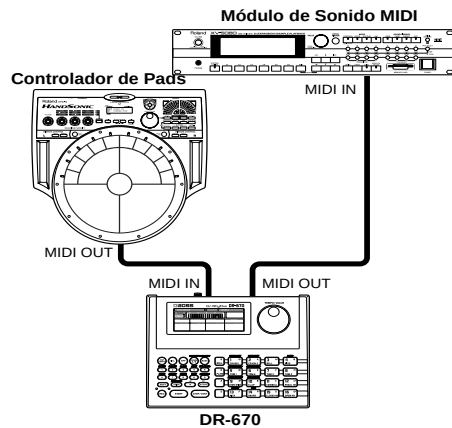
Pantalla de Tempo cuando el DR-670 es la Unidad Esclava

Cuando el DR-670 funciona como unidad esclava el tempo se muestra en la pantalla tal como se observa a continuación. Además, el tempo no puede controlarse desde el DR-670.

TEMPO
MIDI

Utilizar un Aparato MIDI Externo para Hacer Sonar el DR-670/ Utilizar el DR-670 para Hacer Sonar un Aparato MIDI Externo

Puede utilizar los datos de ejecución transmitidos desde un aparato MIDI externo para hacer sonar el RD-670, o utilizar el DR-670 para controlar las ejecuciones de aparatos MIDI externos.



Canales MIDI

Para poder intercambiar datos de ejecución entre un aparato MIDI externo y el DR-670 los ajustes del canal MIDI para ambos aparatos deben ser los mismos. Los datos de ejecución sólo pueden intercambiarse con éxito cuando los canales MIDI coinciden.

Datos de Ejecución Que Maneja el DR-670

Mensajes de Nota

Son mensajes que comunican el estado de ejecución de las partes de percusión y de las partes de bajo. Equivalen a los datos de ejecución para las teclas de un teclado. A continuación se muestran los diferentes tipos de mensajes de Nota que hay.

Número de Nota: Número del pad de tecla al que se asigna un instrumento o un tone de bajo

Activación de Nota: Se pulsa el pad de tecla

Desactivación de Nota: Se deja de pulsar el pad de tecla

Velocidad: Fuerza que se utiliza para pulsar el pad de tecla

♦ La correspondencia entre los pads de tecla del DR-670 y los Números de Nota se muestra a continuación.

Banco A				Banco B			
49	57	53	51	69	75	70	58
50	48	45	41	67	68	73	74
37	39	56	44	60	61	66	65
36	38	42	46	54	62	63	64

Cuando pulse uno de los pads de tecla del DR-670 se transmitirá el Número de Nota con el que se corresponde ese pad de tecla.

Cuando se recibe un Número de Nota desde un aparato MIDI externo suena el instrumento o el tone de bajo asignado al pad de tecla que se corresponde con ese Número de Nota.

* Los Números de Nota recibidos que no se corresponden con ningún pad de tecla se ignoran.

Mensajes de Cambio de Programa

Estos mensajes hacen cambiar el kit de percusión.

* Para más información sobre los mensajes que pueden manejar los aparatos que está conectando, consulte el manual del usuario de cada aparato.

■ Ajustar el Canal MIDI

Para que los datos de ejecución se transmitan y se reciban correctamente los aparatos transmisores y receptores deben estar ajustados al mismo canal.

Valores de Ajuste: 1–16, OFF

Parte de Percusión

		PARAMETER	VALUE
MID	CH	DRUM	OFF

Parte de Bajo

		PARAMETER	VALUE
MID	CH	BASS	OFF

Cuando se ajusta el valor a “OFF” no se transmiten ni se reciben mensajes de Nota ni mensajes de Cambio de Programa.

* Los mensajes de Cambio de Programa se transmiten desde el canal MIDI de la parte de percusión y también se reciben allí.

Transmitir los Datos del DR-670 hasta un Aparato MIDI Externo/ Hacer que los Datos Transmitidos Vuelvan al DR-670

La transmisión de datos del DR-670 hasta un secuenciador MIDI u otro DR-670 se conoce con el nombre de “transmisión de datos” (Bulk Dump).

Contrariamente, la “carga de datos” (Bulk Load) consiste en hacer que los datos guardados en un secuenciador MIDI vuelvan hasta el DR-670. También se llama “carga de datos” a la recepción de datos transmitidos desde otro DR-670.

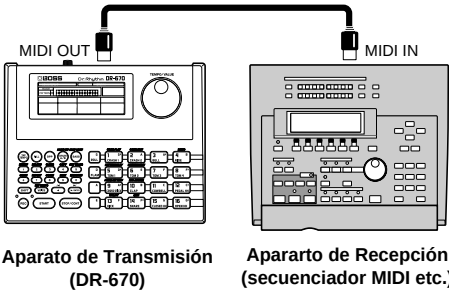
■ Ajustar el Número de Identificación del Aparato (Device ID)

Aunque los patrones, los kits de percusión y otros datos específicos del aparato se transmiten y se reciben como “Mensajes Exclusive” durante la “Transmisión de Datos” (Bulk Dump) y la “Carga de Datos” (Bulk Load), el número utilizado por los aparatos para reconocerse entre ellos (el número de Identificación del Aparato) debe coincidir.

		PARAMETER	VALUE
MIDI	DEV	ID	17

Valores del ajuste: 17-32

■ Transmitir los Datos del DR-670 (Bulk Dump)



En el modo MIDI utilice el procedimiento siguiente para realizar la Transmisión de Datos.

1. Pulse [◀] [▶]/ENTER para seleccionar “TX BULK”.

		PARAMETER	VALUE
MIDI	TX	BULK	ALL

2. Haga girar el dial TEMPO/VALUE para seleccionar los datos que se van a transmitir.

- ALL:** Todos los datos del DR-670
- SEQ:** Datos grabados en los patrones del Usuario y en las canciones
- UTIL:** Datos de los ajustes del modo Utility, del modo MIDI y del modo DPP Assign
- KIT:** Todos los kits de percusión del Usuario

3. Pulse [START].

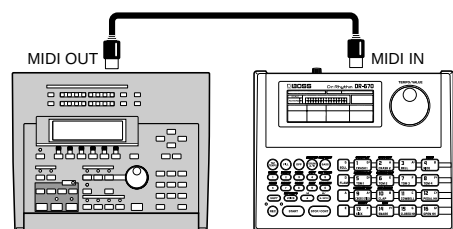
Se inicia la transmisión de datos y el indicador del tempo se ilumina.

Al cabo de un instante el indicador del tempo se apaga, hecho que indica que se ha completado la transmisión de datos.

* Si ejecuta una Transmisión de Datos con “ALL” seleccionado, puede ser que la memoria del aparato receptor se llene y, entonces, cualquier dato posterior a ese hecho no se recibe.

Si esto ocurriera, cambie el ajuste de los datos transmitidos a “SEQ”, “UTIL” o “KIT” y vuelva a ejecutar la Transmisión de Datos.

Hacer que Los Datos Transmitidos Vuelvan al RD-670 (Bulk Load)



Aparato de Transmisión
(secuenciador MIDI etc.)

Aparato de Recepción
(DR-670)

Para realizar la Carga de Datos (Bulk Load), siga el procedimiento siguiente en el modo MIDI.

1. Pulse [◀][▶/ENTER] para seleccionar "RX BULK".

		PARAMETER	VALUE
MIDI	RX	BULK	----

2. Transmita los datos desde el aparato MIDI conectado al RD-670.

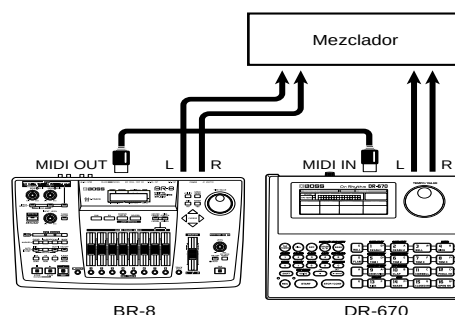
Se inicia la Carga de Datos y el indicador de REC se ilumina.

Al cabo de un instante el indicador de REC se apaga, hecho que indica que se ha completado la carga de datos.

Utilizar el RD-670 en Combinación con el BR-8

A continuación le ofrecemos una introducción de cómo utilizar el DR-670 en combinación con el BR-8.

Conexiones



■ Sincronizar los Patrones y las Canciones del DR-670 con el BR-8

Puede sincronizar las ejecuciones de las canciones y patrones del DR-670 con las canciones grabadas en el BR-8.

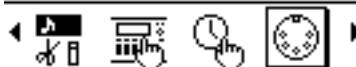
En este caso, el BR-8 hará de unidad maestra y el DR-670 de unidad esclava (dependiente).

Realizar los Ajustes para el BR-8

Utilice el procedimiento siguiente para realizar los ajustes para el BR-8.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse CURSOR [◀][▶] para seleccionar el icono de MIDI y, luego, pulse [ENTER].

UTIL:MIDI



3. Pulse CURSOR [△] para desplazar el cursor hasta "MMC Mode" y, luego, haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar "MASTER". Esto le permitirá transmitir el MMC (Control de Aparatos MIDI).
4. Pulse una vez [EXIT].

5. Pulse **CURSOR** [] [] para seleccionar el icono de Sync y, luego, pulse **[ENTER]**.
6. Utilice **[CURSOR]** y el dial **TIME/VALUE** para ajustar “Gen” en “MIDI CLOCK”.
7. Pulse **[EXIT]** las veces que sean necesarias hasta volver a la pantalla **Level Meter**.

Realizar los Ajustes para el DR-670

En el DR-670 seleccione la canción (modo Song Play) o el patrón (modo Pattern Play) que va a utilizar.

* Puede utilizar los ajustes MIDI del DR-670 con la unidad encendida. Si por error realiza cambios en los ajustes de Sync Mode (p. 86), ajuste el DR-670 a “AUTO” o a “MIDI”.

Ejecución

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, inicie la ejecución de la canción en el BR-8 desde el principio de la canción.

La ejecución del DR-670 se sincroniza con la canción.

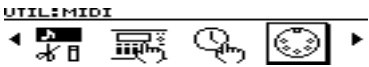
■ Hacer Sonar el Sonido de Guía Rítmica del BR-8 como un Sonido de Percusión del DR-670

Cuando haga sonar el sonido de Guía Rítmica interno del BR-8 podrá convertir ese sonido de guía en un sonido de percusión del DR-670.

Realizar los Ajustes para el BR-8

Utilice el procedimiento siguiente para realizar los ajustes para el BR-8.

1. Pulse **[UTILITY]**.
2. Pulse **CURSOR** [◀] [▶] para seleccionar el icono de MIDI y, luego, pulse **[ENTER]**.



3. Pulse **CURSOR** [▽] para desplazar el cursor hasta “Rhythm MIDI ch” y, luego, haga girar el dial **TIME/VALUE** para seleccionar el canal MIDI (1-16).

En este caso lo ajustaremos a 10.

4. Pulse **[EXIT]** las veces que sean necesarias hasta volver a la pantalla **Level Meter**.

Realizar los Ajustes para el DR-670

Utilice el procedimiento siguiente para realizar los ajustes para el DR-670.

1. Mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse el pad de tecla 14 (MIDI).

El DR-670 cambia al modo MIDI.

2. Confirme que ha cambiado a la pantalla de ajustes de Sync Mode y, luego, haga girar el dial **TEMPO/VALUE** para ajustar Sync Mode a “INT”.

		PARAMETER	VALUE
MIDI		SYNC	INT



3. Pulse **[▶/ENTER]** para seleccionar “CH DRUM”.

En la pantalla se muestra la pantalla de selección del canal MIDI de la parte de percusión.

		PARAMETER	VALUE
MIDI	CH DRUM		OFF

4. Haga girar el dial **TEMPO/VALUE** para ajustar el canal MIDI.

En este caso lo ajustaremos a 10.

5. Mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse el pad de tecla 5 (PATTERN PLAY).

El DR-670 cambia al modo Pattern Play.

6. Mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse **[DRUM A/B] (DRUM KIT)**. Luego, mientras sigue manteniendo pulsado **[SHIFT]**, haga girar el dial **TEMPO/VALUE** para seleccionar el kit de percusión que quiere utilizar.

7. Deje de pulsar **[SHIFT]**.

Ejecución

Cuando haya terminado de realizar los ajustes inicie la ejecución de la canción en el BR-8 desde el principio.

El patrón de la Guía Rítmica del BR-8 suena utilizándose un sonido del DR-670.

Lista de Mensajes de Error

Los mensajes de error se muestran en la pantalla cuando se produce un error en una operación o cuando una operación no puede ejecutarse correctamente. Tome las medidas que le sugerimos a continuación cuando se muestren los siguientes mensajes de error.

DRY BATTERY LOW

- Las baterías del DR-670 se está agotando.
- Utilice el adaptador de corriente AC o cambie pronto las baterías.
Pulse [STOP/CONT] para borrar el mensaje. Si continúa utilizando el DR-670 en estas condiciones puede ser que los sonidos se distorsionen o que el DR-670 no funcione correctamente.

DRK BATTERY LOW

- La pila de seguridad de memoria del DR-670 casi está agotada (este mensaje se muestra cuando se enciende la unidad).
- Sustituya la batería tan pronto como sea posible.
Para más información sobre cómo sustituir la batería, consulte con el Servicio de Atención Roland.
Aunque pulse [STOP/CONT] para borrar el mensaje y continuar utilizando el DR-670, los datos de canciones y de patrones grabados puede ser que se pierdan si apaga el RD-670

MEM RSTOK ?ENTR

- Los datos guardados en el DR-670 están dañados; deberá volver a reajustar los datos (este mensaje se muestra cuando se enciende la unidad).
- Pulse [▶/ENTER] para recuperar los ajustes de fábrica.

MEM FULL

- La memoria está llena. No pueden grabarse más patrones o canciones.
- Pulse [STOP/CONT].
Para seguir grabando, suprima primero los patrones o las canciones que no necesite (p. 60, 70).

DATAEMPT

- La fuente de la copia y los datos de canción y de patrón que ha borrado no se están grabando durante las operaciones de copiado y borrado del patrón o de la canción.
- Confirme el número de patrón y el número de canción de la fuente de la copia, o bien los datos que va a borrar.

ACTV SENS

- Se ha producido un error Active Sensing MIDI. Se ha detectado alguna cosa fuera de lo normal en el aparato o el cable conectado a MIDI IN.
- Compruebe el aparato o el cable conectado a MIDI IN.

ERR MIDI FULL

- Se han recibido demasiados mensajes MIDI a la vez y el DR-670 no ha podido procesarlos todos.
- Pulse [STOP/CONT].
Reduzca el volumen de mensajes MIDI que se envían desde el aparato transmisor.

ERR CHECKSUM

- Los mensajes MIDI Exclusive no pueden recibirse correctamente.
- Pulse [CONT/STOP] y, luego, intente volver a ejecutar la operación.

ERR TOO BUSY

- El sistema ha intentado procesar a la vez una enorme cantidad de datos, pero no lo ha conseguido.
- Pulse [STOP/CONT]. Asegúrese de que no está forzando a la unidad para que procese a la vez una cantidad de datos (ya sea de patrones o de mensajes MIDI recibidos) demasiado grande, e intente reducir la cantidad de datos que va a procesar a la vez el RD-670.

ERR SYSTEM ?

- Se ha producido un error desconocido en el sistema.
- Deje de utilizar la unidad inmediatamente y contacte con su distribuidor habitual o con el Centro de Atención Roland más cercano.

Resolución de Pequeños Problemas

Si ve que el RD-670 no funciona correctamente, compruebe los puntos siguientes.

Si después de haber comprobado estos puntos el DR-670 sigue sin funcionar correctamente, contacte con su distribuidor habitual o con el Centro de Atención Roland más cercano.

No Sound

No Hay Sonido

- ☐ ¿Está el volumen bajado (p. 18)?
- ☐ ¿Ha ajustado Output Part a “DRUM” o a “BASS” (p. 76)?
- ☐ ¿Está el nivel de los instrumentos ajustado a “0” (p. 80)?
- ☐ ¿Ha seleccionado un patrón o una canción que no contienen datos de ejecución?

El Sonido Se Va

- ☐ ¿Está haciendo sonar demasiadas notas simultáneamente?
El DR-670 tiene una polifonía máxima de 20 sonidos (voces). Algunos instrumentos utilizan dos voces cada vez que suenan, por lo que si utiliza este tipo de instrumentos la polifonía máxima será inferior a 20 voces.
- ☐ ¿Puede ser que haya algún error en los ajustes de Assign Type (p. 82)?

No Suenan los Redobles/Flams

- ☐ ¿Puede ser que haya algún error en los ajustes de Flam Interval o de Flam Ratio (p. 78)?
- ☐ ¿Está intentando hacer sonar un redoble o un flam con una parte de bajo?

No Se Inicia la Ejecución Cuando Se Pulsa [START]

- ☐ ¿Está “MIDI” seleccionado en Sync Mode (p. 86)?
- ☐ ¿Ha seleccionado un patrón o una canción que no contienen datos de ejecución?

El Indicador de REC no Parpadea Cuando Se Pulsa [REC]

No Se Inicia la Grabación Cuando Se Mantiene Pulsado [REC] y Se Pulsa [START]

- ☐ ¿Ha seleccionado un patrón de Preset?
- ☐ ¿Ha seleccionado el modo Song Edit (p. 63) o el modo Pattern Edit (p. 52)?

El Metrónomo No Suenan

- ☐ ¿Está el nivel del metrónomo (Click Level) ajustado a “0” (p. 78)?

No pueden Cambiarse los Ajustes del Kit de Percusión

- ☐ ¿Ha seleccionado un kit de percusión de Preset?

No Se Puede Hacer Sonar el DR-670 Utilizando un Aparato MIDI Externo

No Se Puede Hacer Sonar un Aparato MIDI Externo Desde el DR-670

- ☐ ¿Puede ser que haya un error en los ajustes del canal MIDI (p. 87)?
- ☐ ¿Puede ser que haya un error en los números de nota (p. 87)?

Lista de Operaciones

Operaciones Comunes a Todos los Modos

Operación	Propósito
[START]	Iniciar / Detener Ejecuciones
[STOP/CONT]	Detener Ejecución / Continuar Reproducción
[TAP TEMPO] + [TEMPO/VALUE]	Ajustar Tempo
[REC]	Grabación Por Pasos
[REC] + [START]	Grabación a Tiempo Real
[TAP TEMPO]	Tap Tempo
[FILL]	Relleno
[DPP]	Activar la Función Direct Pattern Play
[DRUM A/B]	Alternar entre los Banco de Percusión A/B
[BASS]	Hacer Sonar Tone de Bajo con Pads
[SHIFT] + [DRUM A/B] (DRUM KIT)	Cambiar de Kit de Percusión
[SHIFT] + [BASS] (FRET SHIFT)	Ajustes de la Función Fret Shift
[VOICE]	Comprobar Instrumento / Tone de Bajo
[SHIFT] + [8] (SCALE)	Ajustes de Escala / Cuantificación
[◀]	Mover / Seleccionar Parámetro
[▶/ENTER]	Mover / Seleccionar Parámetro / Ajustar Valor
[SHIFT] + [◀]	Saltar al Principio
Pad	Ejecuciones con Pads / Función Direct Pattern Play
[ROLL] + Pad	Ejecutar Redoble
[FLAM] + Pad	Ejecutar Flam

Modo Song Play

Operación	Propósito
[TEMPO/VALUE]	Seleccionar Canción
Teclas con Número → [▶/ENTER]	Seleccionar Canción
[SHIFT] + [6] (CHAIN)	Confirmar Ajustes de Cadena de Canciones
[SHIFT] + [7] (REPEAT)	Repetir Canción
[SHIFT] + [VOICE] (INIT TEMPO)	Confirmar Tempo Inicial

Modo Song Edit

Operación	Propósito
[SHIFT] + (Pad 2 (SONG EDIT)) → [TEMPO / VALUE]	Seleccionar Canción
[SHIFT] + (Pad 2 (SONG EDIT)) → Teclas con Número → [►/ENTER]	Seleccionar Canción
[SHIFT] + [6] (CHAIN)	Cadena de Canciones
[SHIFT] + [7] (REPEAT)	Repetir Canción
[SHIFT] + [VOICE] (INIT TEMPO)	Tempo Inicial
[SHIFT] + [1] (INSERT)	Insertar Patrón
[SHIFT] + [2] (DELETE)	Suprimir Patrón
[SHIFT] + [3] (CLEAR)	Barrer Canción
[SHIFT] + [4] (COPY)	Copiar Canción
[SHIFT] + [START]	Iniciar Ejecución

Modo Pattern Play

Operación	Propósito
[TEMPO / VALUE]	Seleccionar Patrón
Teclas con Número → [►/ENTER]	Seleccionar Patrón
[SHIFT] + [5] (KEY TRANS)	Confirmar Ajustes de Key Transpose
[SHIFT] + [9] (BEAT)	Confirmar Tipo de Compás
[SHIFT] + [0] (MEASURE)	Confirmar Compases

Modo Pattern Edit

Operación	Propósito
[TEMPO / VALUE]	Seleccionar Patrón / Cambiar Valores
Teclas con Número → [►/ENTER]	Seleccionar Patrón
[SHIFT] + [5] (KEY TRANS)	Ajustes de la Función Key Transpose
[SHIFT] + [9] (BEAT)	Ajustes de Tipo de Compás
[SHIFT] + [0] (MEASURE)	Ajustes de Compás
[SHIFT] + [2] (DELETE)	Suprimir Instrumento
[SHIFT] + [3] (CLEAR)	Barrer Patrón
[SHIFT] + [4] (COPY)	Copiar Patrón

Modo DPP Assign

Operación	Propósito
[TEMPO / VALUE]	Seleccionar Patrón

Lista de Parámetros

Los parámetros indicados con un asterisco (*) no se guardan. Cada vez que encienda el DR-670, se volverán a ajustar.

Parámetro	Pantalla	Valor	Valor de Reajuste
Sistema			
Modo*		SONG PLAY, SONG EDIT, PATTERN PLAY, PATTERN EDIT, DRUM KIT EDIT, DPP ASSIGN, UTILITY, MIDI, DEMO	PATTERN PLAY
Número de Patrón*		1–400	1
Tipo de Compás de Canción*	RPT	OFF, ON	OFF
Kit de Percusión	KIT	1–128	9
Pad*		DRUM A, DRUM B, BASSS, DPP	DRUM A
Escala*	SCAL	32, 16 (tresillo), 16, 8 (tresillo), 8	16
Cuantificar*	QNTZ	OFF, 32, 16 (tresillo), 16, 8 (tresillo), 8	16
Fret Shift*	FRET	-5– +16	0
Canción			
Cadena de Canciones	CHN	OFF, 1–100	OFF
Tempo Inicial	INIT	OFF, 20–260	OFF
Patrón			
Tipo de Compás	BEAT	2/4–8/4, 4/8–16/8	4/4
Compás	MEAS	1, 2	2
Kit de Percusión	KIT	1–128	
Transposición de Tecla	KEY	-12– +12	0
Kit de Percusión (Parte de Percusión)			
Instrumento	INST	Vea la Lista de Instrumentos (p. 97)	
Nivel	LVL	0–15	
Afinación	PTCH	-1200– +1200 (paso:10)	
Caída	DCAY	-31– + 31	
Nuance	NUAN	-7– + 7	
Panorama	PAN	L3–CNTR–R3	
Asignar	ASGN	POLY, EX1P–EX7P, MONO, EX1M–EX7M	
Kit de Percusión (Parte de Bajo)			
Tone	TONE	Vea la Lista de Tones de Bajo (p. 99)	
Nivel	LVL	0–15	
Ataque	ATCK	0–15	
Caída	DCAY	-31– +31	

Lista de Parámetros

Desvanecimiento	RELS	-7– +7	
Panorama	PAN	L3–CNTR–R3	
Asignación DPP (Pads 1–16)			
Número de Patrón		1–400	
Utilidades			
Parte de Salida*	OUT PART	ALL, DRUM, BASS	ALL
Interruptor de Pie 1	FT SW 1	STRT, FILL, CONT, RSET, REC, CHAS, PD 1–PD16, PDG, PDD, PDA, PDE	STRT
Interruptor de Pie 2	FT SW 2	STRT, FILL, CONT, REC, RSET, CHAS, PD 1–PD16, PDG, PDD, PDA, PDE	FILL
Tipo de Redoble	ROL TYPE	32, 16 (tresillo), 16, 8 (tresillo), 8	32
Intervalo del Flam	FLM INT	0–31	16
Ratio del Flam	FLM RATI	0–10	5
Sensibilidad del Pad	PAD SENS	0–10	5
Nivel de Reloj	CLK LVL	0–15	15
Clic*	CLK BEAT	8, 4	4
Afinación General	MST TUNE	438–445	440
MIDI			
Modo Sync*	SYNC	AUTO, INT, MIDI	AUTO
Canal MIDI de la Parte de Percusión	CH DRUM	1–16, OFF	OFF
Canal MIDI de la Parte de Bajo	CH BASS	1–16, OFF	OFF
Número de Identificación de Aparato	DEV ID	17–32	17
Volcado de Datos	TX BLK	ALL, SEQ, UTIL, KIT	
Carga de Datos	RX BLK		

Lista de Instrumentos/Tones de Bajo

Instrumento

Pantalla	Instrumento	Voz
* KC1	attack kick	2
KC2	real dry kick	1
* KC3	dry kick	2
* KC4	dry medium kick	2
* KC5	dry hard kick	2
* KC6	heavy kick	2
* KC7	pillow kick	2
* KC8	vintage kick 1	2
* KC9	vintage kick 2	2
* KC10	jazz kick 1	2
* KC11	jazz kick 2	2
* KC12	maple kick	2
* KC13	maple pillow kick	2
* KC14	maple reverb kick	2
* KC15	real kick	2
* KC16	26" deep kick	2
KC17	medium kick 1	1
* KC18	medium kick 2	2
* KC19	big low kick	2
* KC20	wood beater kick	2
* KC21	hybrid kick 1	2
KC22	hybrid kick 2	1
* KC23	ambient kick	2
KC24	boomer kick	1
KC25	comp kick 1	1
KC26	comp kick 2	1
* KC27	deep kick	2
KC28	reverb kick 1	1
* KC29	reverb kick 2	2
* KC30	room kick	2
* KC31	deep room kick	2
* KC32	mondo reverb kick	2
* KC33	mondo deep kick	2
* KC34	easy kick	2
* KC35	soft acoustic kick	2
* KC36	solid kick	2
* KC37	electronic kick 1	2
* KC38	electronic kick 2	2
* KC39	house kick	2
* KC40	dance kick	2
* KC41	rap kick 1	2
* KC42	rap kick 2	2
KC43	plastic kick	1
* KC44	gubba kick	2
KC45	jungle kick	1
* KC46	TR-808 kick 1	2

Pantalla	Instrumento	Voz
* KC47	TR-808 kick 2	2
* KC48	808 electronic kick	2
* KC49	808 boom kick	2
* KC50	TR-909 kick 1	2
KC51	TR-909 kick 2	1
* KC52	909 hard kick	2
* SN1	medium snare soft	2
* SN2	medium snare rim shot	2
* SN3	steel snare hard	2
* SN4	steel snare rim shot	2
* SN5	beech snare soft	2
* SN6	beech snare rim shot	2
* SN7	piccolo snare soft	2
* SN8	piccolo snare Hard	2
* SN9	high piccolo snare	2
* SN10	open rim shot snare	2
* SN11	slam dry snare soft	2
*** SN12	slam dry snare hard	2
*** SN13	slam room snare soft	2
*** SN14	slam room snare hard	2
*** SN15	dry hard snare	2
*** SN16	ring hard snare	2
*** SN17	rock-on snare	2
*** SN18	funk snare	2
SN19	sharp snare	1
*** SN20	warm hard snare	2
SN21	dry fat snare	1
SN22	snappy snare	1
SN23	dry snare soft	1
SN24	dry snare hard	1
*** SN25	wet snare	2
* SN26	L.A.fat snare	2
* SN27	acoustic rim shot snare	2
* SN28	ambient snare	2
* SN29	attack snare	2
* SN30	big shot snare	2
* SN31	hall snare	2
* SN32	hard snare	2
* SN33	light maple snare	2
* SN34	loose snare	2
SN35	natural snare	1
SN36	power snare	1
* SN37	rockin' snare	2
* SN38	rock rim shot snare	2
* SN39	real snare	2
*** SN40	rock snare 1	2

Lista de Instrumentos/Tones de Bajo

Pantalla	Instrumento	Voz	Pantalla	Instrumento	Voz
* SN41	rock snare 2	2	* TM22	real tom 2	2
* SN42	ring maple snare	2	* TM23	ring tom1	2
SN43	brush roll snare 1	1	* TM24	ring tom2	2
* SN44	brush roll snare 2	2	* TM25	room tom 1	2
* SN45	brush slap snare 1	2	* TM26	room tom 2	2
* SN46	brush slap snare 2	2	* TM27	rock tom 1	2
* SN47	brush slap snare 3	2	* TM28	rock tom 2	2
* SN48	brush swish snare	2	* TM29	electronic tom 1	2
* SN49	reggae snare	2	* TM30	electronic tom 2	2
* SN50	swing snare	2	* TM31	TR-808 tom	2
* SN51	90's snare	2	* TM32	TR-909 tom	2
* SN52	dance snare	2	** HH1	pure closed hi-hat	2
* SN53	dopin' snare	2	** HH2	pure open hi-hat	2
* SN54	house snare	2	** HH3	pedal closed hi-hat	2
* SN55	house dopin' snare	2	** HH4	16" closed hi-hat	2
SN56	jungle tiny snare	1	** HH5	16" half open hi-hat	2
* SN57	electronic snare 1	2	HH6	16" open hi-hat	1
* SN58	electronic snare 2	2	HH7	16" pedal closed hi-hat	1
* SN59	TR-808 snare 1	2	** HH8	pop closed hi-hat	2
SN60	TR-808 snare 2	1	** HH9	pop open hi-hat	2
* SN61	TR-909 snare	2	** HH10	real closed hi-hat	2
STK1	ambient cross stick	1	** HH11	real open hi-hat	2
*** STK2	hall cross stick	2	HH12	brush closed hi-hat	1
STK3	natural cross stick	1	HH13	brush open hi-hat	1
STK4	metal cross stick	1	** HH14	TR-808 closed hi-hat	2
STK5	TR-808 cross stick	1	** HH15	TR-808 open hi-hat	2
STK6	TR-909 cross stick	1	HH16	TR-909 closed hi-hat	1
* TM1	studio tom 1 soft	2	HH17	TR-909 open hi-hat	1
* TM2	studio tom 1 hard	2	HH18	CR-78 closed hi-hat	1
* TM3	studio tom 2 soft	2	HH19	CR-78 open hi-hat	1
* TM4	studio tom 2 hard	2	CY1	crash cymbal 1	1
* TM5	vintage tom 1	2	CY2	crash cymbal 2	1
* TM6	vintage tom 2	2	CY3	crash cymbal 3	1
* TM7	jazz tom 1	2	CY4	soft crash cymbal	1
* TM8	jazz tom 2	2	** CY5	pgy crash cymbal	2
* TM9	fusion tom 1	2	CY6	splash cymbal	1
* TM10	fusion tom 2	2	CY7	chinese cymbal	1
* TM11	bowl tom 1	2	** CY8	ride cymbal 1	2
* TM12	bowl tom 2	2	** CY9	ride cymbal 2	2
* TM13	ambient tom 1	2	** CY10	sizzle ride cymbal	2
* TM14	ambient tom 2	2	** CY11	ride bell cymbal 1	2
* TM15	brush slap tom 1	2	** CY12	ride bell cymbal 2	2
* TM16	brush slap tom 2	2	CY13	brush crash cymbal	1
* TM17	double head tom 1	2	CY14	brush ride cymbal	1
* TM18	double head tom 2	2	CY15	large gong	1
* TM19	light tom 1	2	CY16	TR-808 cymbal	1
* TM20	light tom 2	2	CY17	TR-606 cymbal	1
* TM21	real tom 1	2	** PC1	cowbell	2

Lista de Instrumentos/Tones de Bajo

Pantalla	Instrumento	Voz
PC2	tambourine	1
PC3	sleigh bell	1
PC4	castanet	1
PC5	triangle open	1
PC6	woodblock	1
* PC7	bongo high	2
* PC8	bongo low	2
* PC9	conga high mute	2
* PC10	conga high slap	2
* PC11	conga high open	2
* PC12	conga low open	2
* PC13	timbale high	2
* PC14	timbale low	2
PC15	timbale side	1
* PC16	claves	2
PC17	vibraslap	1
PC18	guiro short	1
PC19	guiro long	1
PC20	maracas	1
PC21	shaker	1
PC22	cabasa	1
PC23	samba whistle short	1
PC24	samba whistle long	1
** PC25	agogo	2
PC26	cuica high	1
PC27	cuica low	1
* PC28	surdo mute	2
* PC29	surdo open	2
** PC30	tabla 1	2
PC31	tabla 2	1
** PC32	tabla 3	2
PC33	real clap	1
PC34	DR-55 claves	1
PC35	CR-78 cowbell	1
PC36	CR-78 metallic beat	1
PC37	CR-78 guiro	1
PC38	CR-78 tambourine	1
PC39	CR-78 maracas	1
* PC40	TR-808 conga	2
PC41	TR-808 claves	1
PC42	TR-808 maracas	1
PC43	TR-808 hand clap	1
PC44	TR-808 cowbell	1
** FX1	scratch 1	2
** FX2	scratch 2	2
** FX3	scratch snare	2
FX4	jungle hat	1
** FX5	high-Q	2

Pantalla	Instrumento	Voz
FX6	tape rewind	1
FX7	philly hit	1
FX8	dance shaker	1
** FX9	beam high-Q	2
FX10	metal sweep	1
** FX11	analog bird	2
** FX12	reverse kick	2
** FX13	reverse snare	2
** FX14	reverse tom	2
FX15	reverse cymbal	1
*** FX16	kick ambience	2
*** FX17	snare ambience	2
*** FX18	tom ambience	2
*** FX19	long reverb	2
*** FX20	gate reverb	2
* BS1	acoustic bass	2
BS2	fingered bass	1
BS3	slap bass	1
BS4	TB-303 bass	1
BS5	bass glissando	1

Tones de Bajo

Pantalla	Instrumento	Voz
FNG1	Fingered Bass 1	1
FNG2	Fingered Bass 2	1
MTB	Mute Bass	1
FRLS	Fretless Bass	1
PIC1	Picked Bass 1	1
PIC2	Picked Bass 2	1
ACO1	Acoustic Bass 1	1
ACO2	Acoustic Bass 2	1
SLAP	Slap Bass	1
STCK	Stick	1
MGB	MG Bass Pedal	1
OBBS	OB Bass	1
101	101 Bass	1
SLD	Solid Bass	1
PLCK	Pluck Bass	1
SINE	Sine Wave Bass	1

* El sonido experimentará cambios tímbricos según la fuerza utilizada al pulsar los pads o en relación del ajuste de Nuance (p. 81).

** El sonido variará según el ajuste de Nuance.

*** El ajuste de Pan (p. 81) se ignora.

Lista de Kits de Percusión Preset

	Nº 1	Nº 2	Nº 3	Nº 4	Nº 5	Nº 6	Nº 7	Nº 8
	Standrd	Room 1	Power 1	Elctro1	TR808 1	Jazz 1	Brushes	Ambient
Nº de Pad	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento
A 1	CY1	CY1	CY1	CY1	CY16	CY4	CY13	CY1
A 2	CY2	CY3	CY2	CY17	CY17	CY2	CY14	CY2
A 3	CY12	CY12	CY12	CY11	CY12	CY11	CY11	CY12
A 4	CY9	CY9	CY9	CY9	CY9	CY10	CY14	CY8
A 5	TM1	TM25	TM13	TM29	TM31	TM7	TM15	TM27
A 6	TM1	TM25	TM13	TM29	TM31	TM7	TM15	TM27
A 7	TM1	TM25	TM13	TM29	TM31	TM8	TM15	TM28
A 8	TM3	TM26	TM14	TM29	TM31	TM8	TM16	TM28
A 9	STK3	STK1	CY7	STK6	STK5	STK3	STK3	STK1
A10	SN1	CY6	CY15	PC43	PC43	SN27	SN45	SN32
A11	PC1	PC1	PC1	SN58	PC44	PC1	SN44	PC1
A12	HH3	HH3	HH7	HH14	HH15	HH3	HH3	HH7
A13	KC4	KC30	KC33	KC37	KC46	KC11	KC10	KC36
A14	SN2	SN37	SN41	SN57	SN59	SN34	SN48	SN29
A15	HH1	HH10	HH5	HH14	HH14	HH1	HH12	HH4
A16	HH2	HH11	HH6	HH15	HH15	HH2	HH13	HH6
B 1	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22
B 2	CY7	PC16	PC16	PC16	PC41	PC16	PC16	PC16
B 3	PC20	PC20	PC20	PC20	PC42	PC20	PC20	PC20
B 4	PC17	PC17	PC17	PC17	PC17	PC17	PC17	CY7
B 5	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	FX18
B 6	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	FX18
B 7	PC18	PC18	PC18	PC18	PC37	PC18	PC18	FX18
B 8	PC19	PC19	PC19	PC19	PC37	PC19	PC19	FX18
B 9	PC7	PC7	PC7	PC7	PC7	PC7	PC7	BS5
B10	PC8	PC8	PC8	PC8	PC8	PC8	PC8	FX17
B11	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14
B12	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13
B13	PC2	KC27	PC2	PC2	PC38	SN7	KC35	FX16
B14	PC9	PC9	SN30	PC9	PC40	PC9	PC9	FX17
B15	PC11	PC11	PC11	PC11	PC40	PC11	PC11	PC11
B16	PC12	PC12	PC12	PC12	PC40	PC12	PC12	PC12
BASS	FNG1	PIC1	PIC1	OBB	101	ACO1	ACO1	FNG2

	Nº 9 Big	Nº 10 Exprsn	Nº 11 Power 2	Nº 12 Loud	Nº 13 Studio	Nº 14 Power 3	Nº 15 TR808 2	Nº 16 TR909
Nº de Pad	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento
A 1	CY1	CY4	CY1	CY1	CY1	CY1	CY16	CY17
A 2	CY2	CY4	CY2	CY3	CY2	CY2	HH19	CY16
A 3	CY11	CY11	CY12	CY11	CY12	CY12	CY12	CY12
A 4	CY9	CY9	CY9	CY7	CY9	CY9	CY9	CY9
A 5	TM5	TM2	TM2	TM27	TM2	TM21	TM31	TM32
A 6	TM5	TM2	TM2	TM27	TM2	TM21	TM31	TM32
A 7	TM6	TM2	TM2	TM28	TM2	TM21	TM31	TM32
A 8	TM6	TM4	TM4	TM28	TM4	TM22	TM31	TM32
A 9	STK3	STK1	STK2	STK2	STK3	STK1	STK5	STK6
A10	SN5	SN8	CY7	SN12	SN1	SN30	PC43	SN50
A11	PC1	PC1	PC1	PC1	PC1	PC1	PC44	PC44
A12	HH7	HH3	HH7	HH3	HH7	HH7	HH15	HH17
A13	KC16	KC3	KC28	KC1	KC9	KC18	KC47	KC52
A14	SN6	SN2	SN28	SN20	SN10	SN25	SN60	SN61
A15	HH4	HH1	HH5	HH1	HH4	HH5	HH14	HH16
A16	HH5	HH2	HH6	HH2	HH6	HH6	HH15	HH17
B 1	PC22	CY4	PC22	PC22	PC22	CY1	PC22	PC22
B 2	PC16	CY4	PC16	PC16	CY6	CY2	PC41	PC41
B 3	PC20	CY11	PC20	PC20	CY7	CY12	PC42	PC42
B 4	PC17	CY9	PC17	PC17	CY8	CY7	PC17	PC17
B 5	PC25	TM1	PC25	PC25	PC25	TM13	PC25	PC25
B 6	PC25	TM1	PC25	PC25	PC25	TM13	PC25	PC25
B 7	PC18	TM1	PC18	PC18	PC18	TM13	PC37	PC37
B 8	PC19	TM3	PC19	PC19	PC19	TM14	PC37	PC37
B 9	PC7	STK1	PC7	PC7	KC5	PC7	PC7	PC7
B10	PC8	SN7	PC8	PC8	SN35	PC8	PC8	PC8
B11	PC14	PC1	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14
B12	PC13	HH3	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13
B13	PC2	KC12	KC24	PC2	PC2	PC2	PC38	PC38
B14	PC9	SN1	PC9	PC9	PC9	PC9	PC40	PC40
B15	PC11	HH1	PC11	PC11	PC11	PC11	PC40	PC40
B16	PC12	HH2	PC12	PC12	PC12	PC12	PC40	PC40
BASS	STCK	FNG2	PIC2	PIC1	FNG1	PIC1	MTB	MTB

Lista de Kits de Percusión Preset

	Nº 17	Nº 18	Nº 19	Nº 20	Nº 21	Nº 22	Nº 23	Nº 24
	Dance 1	Rock	Funk 1	Funk 2	HipHop	House	DrumNBs	Techno
Nº de Pad	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento
A 1	CY3	CY1	CY2	CY2	CY1	CY2	CY2	CY2
A 2	CY3	CY4	CY2	CY5	CY2	CY17	CY17	CY17
A 3	CY12	CY12	CY12	CY11	CY12	CY12	CY12	CY12
A 4	CY9	CY8	CY8	CY8	CY8	CY9	CY9	CY9
A 5	TM2	TM21	TM5	TM21	TM1	TM31	TM32	TM32
A 6	TM2	TM21	TM5	TM21	TM1	TM31	TM32	TM32
A 7	TM2	TM22	TM5	TM21	TM1	TM31	TM32	TM32
A 8	TM2	TM22	TM6	TM22	TM3	TM31	TM32	TM32
A 9	STK1	STK1	STK3	STK1	STK3	STK5	STK5	STK6
A10	PC43	PC43	SN1	SN38	PC33	PC43	PC43	PC43
A11	PC35	PC1	PC1	PC1	PC1	PC44	PC44	PC44
A12	HH14	HH3	HH3	HH3	HH3	HH7	FX4	HH3
A13	KC39	KC26	KC4	KC22	KC4	KC51	KC51	KC51
A14	SN54	SN35	SN6	SN18	SN9	SN61	SN54	SN61
A15	HH18	HH10	HH1	HH10	HH1	HH16	HH18	HH16
A16	HH19	HH13	HH2	HH11	HH2	HH17	HH19	HH17
B 1	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22
B 2	PC16	PC16	CY6	CY6	PC16	PC41	PC41	PC41
B 3	PC20	PC20	PC20	PC20	PC20	PC42	PC42	PC42
B 4	PC17	PC17	CY7	CY7	PC17	PC17	CY6	PC17
B 5	PC25	PC25	PC6	PC25	TM29	PC25	FX8	PC36
B 6	PC25	PC25	PC6	PC25	TM29	PC25	FX8	PC36
B 7	PC18	FX9	TM1	PC5	TM29	PC37	PC37	PC37
B 8	PC19	FX1	TM3	PC5	TM29	PC37	PC37	PC37
B 9	PC7	PC7	KC5	KC25	SN52	KC39	PC34	SN60
B10	PC8	PC8	SN5	PC8	CY15	SN60	SN60	PC33
B11	PC14	PC14	PC5	PC14	PC14	HH19	FX15	PC33
B12	PC13	PC13	PC5	PC13	PC13	HH15	KC49	HH19
B13	PC2	PC2	PC2	PC2	PC2	PC38	KC44	PC38
B14	PC9	PC9	PC9	PC9	SN6	PC40	PC40	PC40
B15	PC10	PC10	PC11	PC11	PC11	PC40	PC40	PC40
B16	PC12	PC12	PC12	PC12	PC12	PC40	PC40	PC40
BASS	SLD	PIC2	SLAP	STCK	SLD	SLD	SINE	PLCK

	Nº 25 Brazil	Nº 26 India	Nº 27 Room 2	Nº 28 Room 3	Nº 29 Fusion	Nº 30 Natural	Nº 31 Ballad	Nº 32 Groove
Nº de Pad	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento
A 1	CY1	CY1	CY1	CY2	CY1	CY1	CY1	CY1
A 2	CY2	CY2	CY2	CY5	CY2	CY2	CY2	CY3
A 3	CY12	CY12	CY12	CY11	CY12	CY11	CY11	CY12
A 4	CY9	CY9	CY9	CY8	CY9	CY8	CY8	CY9
A 5	PC9	PC30	TM13	TM27	TM9	TM21	TM5	TM25
A 6	PC10	PC30	TM13	TM27	TM9	TM21	TM5	TM25
A 7	PC11	PC31	TM14	TM28	TM10	TM22	TM6	TM25
A 8	PC11	PC32	TM14	TM28	TM10	TM22	TM3	TM26
A 9	PC12	STK3	STK2	STK1	STK1	STK3	STK3	STK3
A10	PC16	PC43	PC43	PC43	CY6	SN23	SN2	PC43
A11	PC2	PC1	PC1	PC1	PC1	PC1	PC1	PC1
A12	HH3	HH3	HH3	HH3	HH3	HH3	HH7	HH3
A13	KC10	KC35	KC17	KC31	KC7	KC25	KC16	KC25
A14	SN4	SN27	SN11	SN14	SN3	SN35	SN1	SN26
A15	HH1	HH1	HH1	HH10	HH1	HH1	HH4	HH10
A16	HH2	HH2	HH2	HH11	HH9	HH2	HH6	HH11
B 1	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22	PC22
B 2	PC22	PC16	PC16	PC16	PC16	PC16	PC16	PC16
B 3	PC20	PC20	PC20	PC20	PC20	PC20	PC20	PC20
B 4	PC17	PC2	PC17	PC17	PC17	CY7	PC17	PC17
B 5	PC25	PC25	PC6	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25
B 6	PC25	PC25	PC6	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25
B 7	PC18	PC18	PC5	PC18	PC18	PC18	PC18	PC35
B 8	PC19	PC19	PC5	PC19	PC19	PC19	PC19	FX8
B 9	PC7	PC7	PC7	PC7	PC7	KC26	PC7	PC7
B10	PC8	PC8	SN38	PC8	PC8	SN22	PC8	PC8
B11	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14
B12	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13
B13	PC15	KC5	PC2	PC2	PC2	PC2	PC2	PC2
B14	PC22	PC9	PC9	PC9	PC9	PC9	PC9	PC9
B15	PC1	PC11	PC11	PC11	PC11	PC11	PC11	PC11
B16	PC1	PC12	PC12	PC12	PC12	PC12	PC12	PC12
BASS	FNG2	ACO2	FNG1	PIC2	PIC1	PIC2	FRLS	SLAP

Lista de Kits de Percusión Preset

	Nº 33	Nº 34	Nº 35	Nº 36	Nº 37	Nº 38	Nº 39	Nº 40
	Boom	Jazz 2	Afro 1	HvyFunk	Folk	Samba 1	Blues	Gospel
Nº de Pad	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento
A 1	CY17	CY4	CY3	CY1	CY4	CY1	CY1	CY1
A 2	CY17	CY2	CY6	CY2	CY13	CY2	CY3	CY2
A 3	CY11	CY11	CY12	CY11	CY12	CY12	CY12	CY12
A 4	CY9	CY10	CY9	CY9	CY14	CY9	CY10	CY9
A 5	TM29	TM17	TM2	TM21	TM19	PC24	TM7	TM17
A 6	TM29	TM17	TM2	TM21	TM19	TM1	TM7	TM17
A 7	TM29	TM18	TM2	TM21	TM19	TM1	TM7	TM17
A 8	TM29	TM18	TM4	TM22	TM20	TM3	TM8	TM18
A 9	STK6	STK3	STK3	STK3	STK3	PC23	STK2	SN23
A10	PC43	SN34	PC26	SN5	SN47	SN1	PC33	PC33
A11	PC1	PC1	PC1	PC1	PC33	PC29	PC2	PC1
A12	HH16	HH3	HH7	HH3	HH3	HH3	HH3	HH3
A13	KC50	KC16	KC39	KC18	KC35	KC5	KC11	KC12
A14	SN55	SN34	SN39	SN6	SN5	SN2	SN15	SN35
A15	HH16	HH1	HH4	HH1	HH1	HH1	HH1	HH1
A16	HH17	HH2	HH6	HH2	HH2	HH2	HH2	HH2
B 1	PC22	PC22	PC20	PC22	PC22	PC22	CY4	PC22
B 2	PC16	PC16	PC16	PC16	PC16	CY7	CY9	CY6
B 3	PC20	PC20	PC20	PC20	PC20	PC20	CY8	CY7
B 4	PC17	PC17	PC19	PC17	PC17	PC17	CY9	CY8
B 5	PC35	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25
B 6	FX6	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25
B 7	FX3	PC18	PC15	PC18	PC18	PC26	PC18	PC6
B 8	PC19	PC19	PC19	PC19	PC19	PC27	PC19	PC6
B 9	PC7	PC7	PC7	PC7	PC7	PC5	PC7	PC7
B10	PC8	PC8	PC8	PC8	PC8	PC5	PC8	PC8
B11	PC14	PC14	PC12	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14
B12	PC13	PC13	PC12	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13
B13	PC2	PC2	PC2	PC2	PC2	PC2	BS5	PC2
B14	PC9	PC9	PC9	PC9	PC9	PC9	SN1	KC5
B15	PC11	PC11	PC11	PC11	PC11	PC11	PC11	PC11
B16	PC12	PC12	PC11	PC12	PC12	PC12	PC12	PC12
BASS	PLCK	ACO2	MTB	STCK	MTB	FING1	ACO2	FNG1

	Nº 41	Nº 42	Nº 43	Nº 44	Nº 45	Nº 46	Nº 47	Nº 48
	Jazz 3	BigFunk	Samba 2	Reggae	Salsa	Tabla	Elctro2	Vintage
Nº de Pad	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento
A 1	CY1	CY1	CY1	CY6	CY1	CY1	CY2	CY1
A 2	CY2	CY7	CY2	CY3	CY3	CY6	CY6	CY2
A 3	CY12	CY12	CY12	CY12	CY12	CY12	CY11	CY11
A 4	CY9	CY9	CY9	CY9	CY9	CY9	CY8	CY8
A 5	TM7	TM21	PC23	TM23	PC10	PC30	TM30	TM11
A 6	TM7	TM21	PC24	TM23	TM17	PC30	TM30	TM11
A 7	TM7	TM21	PC28	TM23	TM17	PC32	TM30	TM12
A 8	TM8	TM22	PC29	TM24	TM18	PC31	TM30	TM12
A 9	STK2	STK2	STK3	STK3	STK3	PC32	STK2	STK2
A10	PC33	PC33	SN1	PC33	PC6	SN1	PC43	SN3
A11	PC2	PC2	PC1	PC1	PC1	PC1	PC1	PC1
A12	HH3	HH3	HH3	HH3	HH3	HH3	HH7	HH3
A13	KC11	KC12	KC12	KC25	KC9	KC22	KC38	KC12
A14	SN2	SN25	SN2	SN49	SN3	SN35	SN58	SN4
A15	HH1	HH10	HH1	HH1	HH1	HH1	HH10	HH1
A16	HH2	HH11	HH2	HH2	HH2	HH2	HH11	HH2
B 1	CY4	CY9	PC22	PC22	PC20	PC22	PC22	PC22
B 2	CY9	CY9	PC16	PC16	PC16	PC16	PC16	PC16
B 3	CY8	CY9	PC20	PC20	PC21	PC20	PC20	PC20
B 4	CY9	CY9	PC17	PC17	PC17	PC17	PC17	CY7
B 5	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25
B 6	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25	PC25
B 7	PC18	PC18	PC26	PC26	PC18	PC18	PC18	PC18
B 8	PC19	PC19	PC27	PC27	PC19	PC19	PC19	PC19
B 9	PC7	PC7	PC7	PC7	PC7	TM1	PC7	PC7
B10	PC8	PC8	PC8	PC8	PC8	TM1	PC8	PC8
B11	PC14	PC14	PC14	PC14	PC14	TM1	PC14	PC14
B12	PC13	PC13	PC13	PC13	PC13	TM3	PC13	PC13
B13	BS5	KC35	PC2	PC2	PC2	STK3	PC2	PC2
B14	SN1	SN15	PC9	PC9	PC9	PC7	PC9	PC9
B15	PC11	PC11	PC11	PC11	PC11	PC8	PC11	PC11
B16	PC12	PC12	PC12	PC12	PC12	PC2	PC12	PC12
BASS	ACO1	STCK	FRLS	MTB	ACO1	ACO2	101	FNG1

Lista de Kits de Percusión Preset

	Nº 49	Nº 50	Nº 51	Nº 52	Nº 53	Nº 54	Nº 55	Nº 56
	Ring	Light	Afro 2	Dance 2	Delay	FIngDly	Drm&Prc	SFX
Nº de Pad	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento
A 1	CY4	CY4	CY2	CY1	CY1	CY6	CY15	CY2
A 2	CY1	CY1	CY6	CY17	CY2	CY2	CY6	CY1
A 3	CY11	CY11	CY12	CY12	CY12	CY12	CY12	CY11
A 4	CY8	CY9	CY9	CY9	CY9	CY9	CY9	CY9
A 5	TM23	TM19	TM17	TM31	TM27	TM21	TM17	TM13
A 6	TM23	TM19	TM18	TM31	TM27	TM21	TM17	TM13
A 7	TM24	TM20	PC28	TM31	TM28	TM22	TM17	TM13
A 8	TM24	TM20	PC29	TM31	TM28	TM22	TM18	TM14
A 9	STK2	STK3	STK3	STK5	STK2	STK5	STK3	STK1
A10	SN33	SN47	SN4	SN55	SN36	PC43	PC26	SN11
A11	PC1	PC1	PC1	PC44	PC1	PC1	PC1	PC1
A12	HH3	HH3	HH3	FX4	HH3	HH3	HH3	HH7
A13	KC7	KC35	KC26	KC51	KC29	KC40	KC26	KC18
A14	SN42	SN27	SN3	SN56	SN31	SN53	SN9	SN14
A15	HH1	HH10	HH1	HH16	HH10	HH10	HH8	HH5
A16	HH2	HH11	HH2	HH17	HH11	HH11	HH9	HH6
B 1	PC22	PC22	PC22	FX8	PC22	PC22	BS5	FX5
B 2	PC16	PC16	PC16	PC41	PC16	PC16	FX10	FX5
B 3	PC20	PC20	PC20	PC42	PC20	PC20	PC25	FX6
B 4	PC17	PC17	PC17	FX11	PC17	PC17	PC3	FX7
B 5	PC25	PC25	PC5	PC25	PC25	PC25	PC7	FX8
B 6	PC25	PC25	PC5	PC25	PC25	PC25	PC7	FX9
B 7	PC18	PC18	PC25	PC37	PC18	PC18	PC13	FX9
B 8	PC19	PC19	PC25	PC1	PC19	PC19	PC14	FX10
B 9	PC7	PC7	PC7	FX7	PC7	PC7	PC23	FX11
B10	PC8	PC8	PC8	FX9	PC8	PC8	PC43	FX11
B11	PC14	PC14	PC14	KC49	PC14	PC14	FX9	FX19
B12	PC13	PC13	PC13	SN61	PC13	PC13	BS5	FX20
B13	PC2	PC2	PC2	PC2	PC2	PC2	PC30	FX12
B14	PC9	PC9	PC9	FX15	PC9	PC9	PC2	FX13
B15	PC11	PC11	PC11	PC3	PC11	PC11	PC36	FX14
B16	PC12	PC12	PC12	PC38	PC12	PC12	PC19	FX15
BASS	FNG2	MTB	ACO2	SINE	PLCK	FRLS	SLD	MGB

	Nº 57	Nº 58	Nº 59	Nº 60	Nº 61	Nº 62	Nº 63	Nº 64
	CtryBas	SmbaBas	BluzBas	RockBas	FunkBas	BrshBas	SynBass	AcoBass
Nº de Pad	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento	Instrumento
A 1	⁰	CY1	CY1	CY2	CY1	CY13	CY17	CY4
A 2	CY1	CY2	CY3	CY7	CY7	CY4	CY1	CY2
A 3	CY2	CY12	CY12	CY11	CY12	CY12	CY12	CY11
A 4	CY12	CY9	CY10	CY9	CY9	CY14	CY9	CY10
A 5	CY9	TM1	TM7	TM13	TM1	TM15	TM32	TM7
A 6	TM21	TM1	TM7	TM13	TM1	TM15	TM32	TM7
A 7	TM21	TM1	TM7	TM13	TM1	TM15	TM32	TM8
A 8	TM21	TM3	TM8	TM14	TM3	TM16	TM32	TM8
A 9	TM22	STK3	STK3	STK1	STK3	STK3	STK6	STK3
A10	STK3	SN1	SN1	SN11	SN23	SN45	SN50	SN27
A11	PC33	PC1	PC1	PC1	PC1	PC1	PC44	PC1
A12	PC1	HH3	HH3	HH7	HH3	HH3	HH17	HH3
A13	HH3	KC4	KC11	KC18	KC12	KC8	KC52	KC11
A14	KC12	SN2	SN15	SN14	SN25	SN44	SN61	SN34
A15	SN21	HH1	HH1	HH5	HH10	HH1	HH16	HH1
A16	HH10	HH2	HH2	HH6	HH11	HH2	HH17	HH2
B 1	HH11	PC22	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B 2	BS1	PC16	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B 3	BS1	PC20	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B 4	BS1	PC17	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B 5	BS1	BS1	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B 6	BS1	BS1	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B 7	BS1	BS1	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B 8	BS1	BS1	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B 9	BS1	PC7	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B10	BS1	PC8	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B11	BS1	PC14	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B12	BS1	PC13	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B13	BS1	PC2	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B14	BS1	PC9	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B15	BS1	PC11	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
B16	BS1	PC12	BS2	BS3	BS3	BS1	BS4	BS1
	BS1							
BASS		FNG1	FNG2	PIC1	SLAP	ACO2	OBB	ACO1
	FNG1							

Lista de Patrones Preset

(Recomendado)		
Nº	Tempo	Patrón
001	136	Hard Rock 1-1
002	136	Hard Rock 1-2
003	120	Hard Rock 2-1
004	120	Hard Rock 2-2
005	120	Hard Rock 3-1
006	120	Hard Rock 3-2
007	120	Hard Rock 4-1
008	120	Hard Rock 4-2
009	160	Hard Rock 5-1
010	160	Hard Rock 5-2
011	162	Hard Rock 6-1
012	162	Hard Rock 6-2
013	110	Hard Rock 7-1
014	110	Hard Rock 7-2
015	120	Heavy Metal 1-1
016	120	Heavy Metal 1-2
017	130	Heavy Metal 2-1
018	130	Heavy Metal 2-2
019	120	Fast Hard Rock 1
020	120	Fast Hard Rock 2
021	100	Punk Bass 1
022	100	Punk Bass 2
023	120	Rock 1-1
024	120	Rock 1-2
025	130	Rock 2-1
026	130	Rock 2-2
027	130	Rock 3-1
028	130	Rock 3-2
029	140	Rock 4-1
030	140	Rock 4-2
031	156	Rock 5-1
032	156	Rock 5-2
033	170	Rock 6-1
034	170	Rock 6-2
035	93	Rock 7-1
036	93	Rock 7-2
037	120	Rock 8-1
038	120	Rock 8-2
039	110	Acoustic Rock 1
040	110	Acoustic Rock 2

(Recomendado)		
Nº	Tempo	Patrón
041	130	Electronic Rock 1
042	130	Electronic Rock 2
043	90	Rock Bass 1
044	90	Rock Bass 2
045	120	8th Note Feel 1-1
046	120	8th Note Feel 1-2
047	120	8th Note Feel 2-1
048	120	8th Note Feel 2-2
049	120	8th Note Feel 3-1
050	120	8th Note Feel 3-2
051	120	16th Note Feel 1-1
052	120	16th Note Feel 1-2
053	120	16th Note Feel 2-1
054	120	16th Note Feel 2-2
055	130	Shuffle 1
056	130	Shuffle 2
057	120	6/8 Feel 1
058	120	6/8 Feel 2
059	104	Ballade 1-1
060	104	Ballade 1-2
061	120	Ballade 2-1
062	120	Ballade 2-2
063	80	Rockabilly 1
064	80	Rockabilly 2
065	125	Bluegrass 1
066	125	Bluegrass 2
067	120	Country 1-1
068	120	Country 1-2
069	120	Country 2-1
070	120	Country 2-2
071	100	Country Bass 1
072	100	Country Bass 2
073	150	Funk 1-1
074	150	Funk 1-2
075	120	Funk 2-1
076	120	Funk 2-2
077	120	Funk 3-1
078	120	Funk 3-2
079	114	Funk 4-1
080	114	Funk 4-2

(Recomendado)		
Nº	Tempo	Patrón
081	112	Funk Bass 1
082	112	Funk Bass 2
083	120	Blues 1
084	120	Blues 2
085	120	Medium Blues 1
086	120	Medium Blues 2
087	100	6/8 Blues 1
088	100	6/8 Blues 2
089	114	Soul 1-1
090	114	Soul 1-2
091	125	Soul 2-1
092	125	Soul 2-2
093	90	Soul 3-1
094	90	Soul 3-2
095	120	Gospel 1-1
096	120	Gospel 1-2
097	120	Gospel 2-1
098	120	Gospel 2-2
099	120	Jazz 1-1
100	120	Jazz 1-2
101	132	Jazz 2-1
102	132	Jazz 2-2
103	150	Brush 1
104	150	Brush 2
105	120	Big Band 1
106	120	Big Band 2
107	130	Jazz Waltz 1
108	130	Jazz Waltz 2
109	150	Jazz in Five 1
110	150	Jazz in Five 2
111	120	Fusion 1-1
112	120	Fusion 1-2
113	100	Fusion 2-1
114	100	Fusion 2-2
115	135	Fusion 3-1
116	135	Fusion 3-2
117	110	Fusion 4-1
118	110	Fusion 4-2
119	120	Groove In Six-1
120	120	Groove In Six-2

(Recomendado)			(Recomendado)		
Nº	Tempo	Patrón	Nº	Tempo	Patrón
121	100	Smooth Jazz 1	161	140	Samba 3-1
122	100	Smooth Jazz 2	162	140	Samba 3-2
123	120	Heavy Funk 1	163	115	Samba Bass 1
124	120	Heavy Funk 2	164	115	Samba Bass 2
125	120	Technical Fusion 1	165	95	Salsa 1-1
126	120	Technical Fusion 2	166	95	Salsa 1-2
127	98	Hip Hop 1-1	167	100	Salsa 2-1
128	98	Hip Hop 1-2	168	100	Salsa 2-2
129	122	Hip Hop 2-1	169	110	Mambo 1
130	122	Hip Hop 2-2	170	110	Mambo 2
131	95	Hip Hop 3-1	171	145	Merenge 1
132	95	Hip Hop 3-2	172	145	Merenge 2
133	115	Hip Hop 4-1	173	130	Latin Pop 1-1
134	115	Hip Hop 4-2	174	130	Latin Pop 1-2
135	160	Drum 'n' Bass 1-1	175	120	Latin Pop 2-1
136	160	Drum 'n' Bass 1-2	176	120	Latin Pop 2-2
137	160	Drum 'n' Bass 2-1	177	95	Latin Pop 3-1
138	160	Drum 'n' Bass 2-2	178	95	Latin Pop 3-2
139	140	Drum 'n' Bass 3-1	179	150	Reggae 1-1
140	140	Drum 'n' Bass 3-2	180	150	Reggae 1-2
141	130	Techno 1-1	181	150	Reggae 2-1
142	130	Techno 1-2	182	150	Reggae 2-2
143	140	Techno 2-1	183	150	Reggae 3-1
144	140	Techno 2-2	184	150	Reggae 3-2
145	130	House 1-1	185	172	Reggae 4-1
146	130	House 1-2	186	172	Reggae 4-2
147	140	House 2-1	187	115	Songo 1-1
148	140	House 2-2	188	115	Songo 1-2
149	140	Boom 1	189	115	Songo 2-1
150	140	Boom 2	190	115	Songo 2-2
151	110	Disco 1	191	120	Polka 1
152	110	Disco 2	192	120	Polka 2
153	130	Bossa Nova 1-1	193	135	India 1-1
154	130	Bossa Nova 1-2	194	135	India 1-2
155	130	Bossa Nova 2-1	195	110	India 2-1
156	130	Bossa Nova 2-2	196	110	India 2-2
157	120	Samba 1-1	197	142	Afro 1-1
158	120	Samba 1-2	198	142	Afro 1-2
159	120	Samba 2-1	199	115	Afro 2-1
160	120	Samba 2-2	200	115	Afro 2-2

Tabla de MIDI Implementado

Función...	Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic Channel Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Storable in Memory
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X	
Note Number : True Voice	35-75 *****	35-75	
Velocity Note On Note Off	O X	O X	9n v=1-127
After Touch Key's Channel's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change	X	X	
Program Change : True Number	O *****	O	
System Exclusive	O	O	
System Common : Song Position : Song Select : Tune Request	O SYNC=INT *1 O SYNC=INT *1 X	O SYNC=MIDI *2 O SYNC=MIDI *2 X	0-99

Program Change : True Number	O *****	O			
System Exclusive	O	O			
System : Song Position : Song Select Common : Tune Request	O SYNC=INT *1 O SYNC=INT *1 X	O SYNC=MIDI *2 O SYNC=MIDI *2 X		0-99	
System : Clock Real Time : Commands	O SYNC=INT *1 O SYNC=INT *1	O SYNC=MIDI *2 O SYNC=MIDI *2			
Aux : Local On/Off : All Notes Off Messages : Active Sensing : Reset	X X O X	X X O X			
Notes	* 1 Transmite cuando Sync Mode es INT o AUTO y la unidad funciona como maestro * 2 Recibe cuando Sync Mode es MIDI o AUTO y la unidad funciona como esclavo				
Modo 1 : OMNI ON, POLY Modo 3 : OMNI OFF, POLY Modo 2 : OMNI ON, MONO Modo 4 : OMNI OFF, MONO O : Sí X : No					

Características Técnicas

Polifonía Máxima

20 voces

* Según los instrumentos y kits de percusión utilizados, la polifonía máxima puede ser menor.

Instrumentos

Percusión: 256

Bajo: 16

Patrones de Percusión

Patrones del Usuario: 200

Patrones Preset: 200

Canciones

Canciones: 100

Duración de Canción: Máximo 250 patrones por canción

Total de Patrones: aprox. 3,000

Máximo Almacenaje de Notas

aprox. 8,000 notas

Resolución

Por negra: 96

Tempo

Negra: 20-260 bpm

Métodos de Grabación

A Tiempo Real/ Por Pasos

Pads

20

Pantalla

LCD Personalizado

Conectores

Jacks de Salida L(MONO)/R

Jacks Para Auriculares (tipo fono mini estéreo)

Jack para Interruptor de Pie (fono de 1/4 estéreo)

Conectores MIDI IN/OUT

Jack para Adaptador AC (DC 9 V)

Alimentación

DC 9V: Pila Seca x 6, Adaptador AC (Serie PSA)

Consumo

200 mA o menos

* Duración estimada de pilas bajo uso continuo:
Carbón: aprox. 2.5 horas
Alcalina: aprox. 6 horas
Estas cifras variarán según las condiciones actuales de uso.

Dimensiones

213 (ancho) x 169 (hondo) x 53 (alto) mm

Peso

750 g (sin pilas)

Accesorios

Pila Seca Alcalina (LR6 tipo (AA)) x 6

Manual del Usuario

Servicio Postventa Roland (Hoja de Información)

Opciones

Adaptador AC: Serie PSA

Interruptor de Pie: FS-5U

Cable para Interruptor de Pie: PCS-31 (Roland)

(Jack Fono de 1/4 (estéreo) -

Jack Fono de 1/4 (mono) x 2)

* Dado el interés en el desarrollo de los productos, las características técnicas y/o la apariencia de esta unidad están sujetas a cambios sin aviso previo.

Índice

A

Assign Type	82
Ataque	83

B

Patrón Básico	50–51
Afinación Básica	78
Bajo	47
Parte de Bajo	56–58, 62, 76, 78
Tone de Bajo.....	36, 42, 83
BEAT	53
Pulso	52–53
Volcado de Datos	88
Carga de Datos	88–89

C

CHAIN	74
CLEAR	60, 70
Pulso del Clic	78
Nivel del Clic.....	78
Función Continued Play	20
COPY	61, 70, 84
Copiar	61, 70, 84

D

Caída	81, 83
DELETE	56, 69
Suprimir	69
DEMO	20, 41
Modo Demo	41
Número de Identificación de Aparato	88
Función Direct Pattern Play	28, 41, 49, 75
DPP	28, 49, 66, 75
DPP ASSIGN	41, 75
Modo DPP Assign	41
Banco de Percusión	24, 43, 47
DRUM KIT	47
Kit de Percusión	36, 42, 47, 54, 62, 84
DRUM KIT EDIT	41
Modo Drum Kit Edit	41, 79
Parte de Percusión	56–57, 76

E

Edición	79
Envoltente	83
Borrar	56–58, 60, 70
EX1M	82
EX1P	82

F

Reajuste de Fábrica	19
Patrón de Relleno	50–51, 59

Relleno	32, 50
Flam	23, 48, 78
Intervalo de Flam	78
Ratio de Flam.....	78
Interruptor de Pie	51, 55, 65, 74, 77
Función Fret Shift	48

I

Tempo Inicial.....	64, 74
INSERT	69
Insertar	69
Instrumento	21, 24, 42, 80

K

Tecla	62
Transposición de Tecla	62

L

Nivel	80, 83
-------------	--------

M

Master	86
MEASURE	54
Compás	52, 54
Metrónomo	55, 78
MIDI	41, 85
Canal MIDI	87
MIDI IN	85
Modo MIDI.....	41, 85
MIDI OUT	85
MONO	82
Monofónico	52

N

Mensaje de Nota	87
Función Nuance	81

O

Parte de Salida	76
-----------------------	----

P

Pad Sens	78
Panorama	81, 84
Patrón	38, 49
Barrer Patrón	60
Visualización de Patrón	44
PATTERN EDIT	40, 52
Modo Pattern Edit.....	40, 52
Número de Patrón	27
PATTERN PLAY	21, 27–28, 33, 35–36, 40, 47
Modo Pattern Play	40, 47
PCS-31	34
Afinación	80

Índice

Interruptor de Polaridad.....	34
POLY	82
Polifonía	43
PRESET	53
Patrón Preset	26, 49
Cambio de Programa.....	87

Q

Cuantificación.....	55
---------------------	----

R

Grabación a Tiempo Real.....	38–39, 56, 59, 65–66
Función Rehearse	55
Desvanecimiento.....	83–84
REPEAT	73
Redoble	22, 48, 77
Tipo de Redoble	77

S

SCALE	45
Visualización de Escala	45
Esclavo	86
Canción	39, 72
Cadena de Canciones	71, 74
Barrer Canción.....	70
SONG EDIT	40, 63
Modo Song Edit	40, 63
SONG PLAY	40, 72
Modo Song Play	40, 72
Repetición de Canción.....	73–74
Paso	45
Grabación Por Pasos	38–39, 57, 59, 68
Modo Sync	86

T

Función Tap Tempo	50
Tempo	30, 50
Afinar	78

U

Patrón del Usuario	26, 49
UTILITY	41, 76
Modo Utility	41, 76

Países de la UE

Contiene Pilas de Litio

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruksjoner.

PRECAUCIÓN

Si se reemplacen las pilas incorrectamente, existe la posibilidad de explosión. Debe reemplazarse sólo con pilas del mismo tipo o del tipo equivalente recomendado por el fabricante. Siga las instrucciones del fabricante para deshacerse de las pilas.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.



Países de la UE

Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas 89/336/EEC.

Para E.E.U.U

NORMATIVA SOBRE INTERFERENCIAS DE RADIOFRECUENCIA DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES

Este equipo ha sido probado y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de Clase B, siguiendo la Parte 15 de las Normas FCC. Estos límites han sido pensados para proporcionar una protección razonable contra interferencias nocivas en una instalación de hogar. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se utiliza tal como se indica en las instrucciones, puede causar interferencias nocivas para las comunicaciones por radio. Sin embargo, no podemos garantizar que no se produzcan interferencias en una instalación concreta. Si este equipo causa interferencias nocivas en la recepción de señales de radio o televisión, que pueden determinarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir la interferencia siguiendo uno o más de los pasos que le indicamos a continuación::

- Reorientar o recolocar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente de un circuito diferente del circuito al que está conectado el receptor.
- Consulte a su proveedor o a un técnico de radio/TV.

Este aparato cumple con la Parte 15 de las Normas de la FCC. Su uso queda sujeto a las dos siguientes condiciones:

- (1) Este aparato no puede ocasionar interferencias dañinas y
- (2) Este aparato debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que pueda causar el funcionamiento incorrecto.

Cambios o modificaciones no autorizadas de este sistema pueden hacer perder al usuario su autorización para hacer funcionar este equipo. Este equipo requiere cables de interfaz blindados para cumplir el Límite FCC de Clase B

Para Canadá

AVISO

Este aparato digital de la Clase B cumple con los requisitos de las Normativas Sobre Aparatos Electrónicos de Canadá.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.



G6017449